La GUITARE FACILE

La GUITARE FACILE
sèche et électrique

CD INCLUS

Méthode complète en 43 leçons

- Guitare sèche
- Guitare électrique

- Une méthode claire et progressive
- Toutes les notions de base
- Près de 100 exercices progressifs à travailler chez vous

Introduction

La guitare est un magnifique instrument. Qui n'a jamais souhaité apprendre à en jouer un jour ou l'autre ? Mais tout le monde n'a pas forcément le temps ni les moyens financiers pour prendre des cours régulièrement ; c'est pourquoi nous vous proposons le premier numéro d'une méthode qui vous permettra d'apprendre, progressivement et à votre rythme, les rudiments de ce fantastique instrument. Amusez-vous bien et bonne musique !

Sommaire

À propos de la guitare 4
Comment choisir sa guitare ?..... 6
L'entretien de la guitare 8
Le mécanisme de la guitare 10
Les notes 12
Explication de la tablature..... 14
La bonne position pour jouer de la guitare..... 16
La position des mains 18
Accordage de la guitare 20
Les accords..... 22
Le battement, partie I 26
Le battement, partie II 30
L'arpège 32
Le jeu avec le médiator 34
Mouvement de la main gauche..... 36
Études musicales..... 40
Introduction de la partie pratique..... 51
Leçon 1 - Production du son avec la main droite 52
Leçon 2 - Chiffrage et rythme 53
Leçon 3 - Chiffrage, rythme et silences 54
Leçon 4 - Pouce (p) 56
Leçon 5 - Triolets..... 57
Leçon 6 - La main gauche 58
Leçon 7 - Chromatisme 59
Leçon 8 - Disposition des notes sur le manche.. 62
Leçon 9 - Les signes permettant d'abréger la notation musicale..... 64
Leçon 10 - Le timbre du son..... 66
Leçon 11 - Dynamique 68
Leçon 12 - Améliorer la flexibilité des doigts de la main gauche 70
Leçon 13 - Barré ou l'accord barré 72
Leçon 14 - Demi-barré..... 74
Leçon 15 - Battement et rythme 76
Leçon 16 - Gammes..... 80
Leçon 17 - Intervalles..... 82
Leçon 18 - Legato..... 84
Leçon 19 - Staccato 87
Leçon 20 - Trémolo..... 88
Leçon 21 - Arpèges à la main gauche 90
Leçon 22 - Sweeping 93
Leçon 23 - Travailler avec les notes de musique et les partitions..... 95
Types et structures des guitares électriques.... 100
Le manche..... 102
Les cordes 103
Les microphones 104
L'entretien de la guitare électrique 106
Les amplificateurs 108
La connexion de la guitare..... 110
Faire sortir les sons de la guitare électrique ... 112
Exercices d'étirement des doigts 116
Exercices de dextérité des doigts 117
Consonances et intervalles 118
Les riffs 120
Drop D..... 122
Pentatonique 124
Les exercices de coordination des mains 129
Le slide 130
Tapping 132
Le chevalet et le levier 134
Effets de guitare Overdrive 136
Effets de guitare Distorsion 138
Effets de guitare Trémolo 139
Effets de guitare Wah-wah..... 140
Effets de guitare Octaver 141
Effets de guitare Réverbération 142
Effets de guitare Delay 143
Effets de guitare Chorus 144
Effets de guitare Flanger 146

EDITIONS ESI

60, rue Vitruve, 75020 Paris

Directeur de la publication : Manuel Ornato – Droits réservés © Éditions ESI
Ont collaboré : Valeriy Bezhevets, Dmitriy Laskovyi

Dépôt légal : juillet 2011 - Achevé d'imprimer : juillet 2011
ISBN : 978-2-35355-862-9 - N° Sofédis : S480087 - N° ISSN : 2114-8856
Imprimé par GRÁFICAS JOMAGAR, SL en Espagne

À propos de la guitare

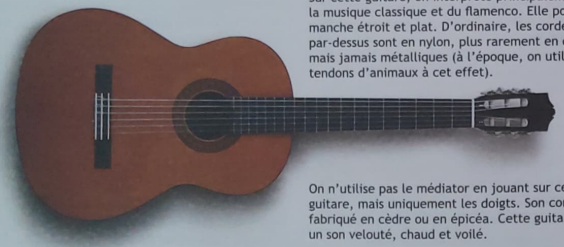
La guitare est l'un des instruments musicaux les plus populaires. Une grande quantité de bons morceaux a été composée pour cet instrument. Elle s'utilise quasiment dans tous les styles de musique. En connaissant juste quelques accords, on peut s'accompagner à la guitare et chanter. Enfin, c'est un instrument facile à transporter.

Voyons tout d'abord quelles sortes de guitares existent et leur histoire.

Les instruments à cordes pincées sont connus depuis la haute Antiquité. Le corps des premiers d'entre eux était fait en carapace de tortue ou de courge recouverte de cuir. Dans l'Égypte ancienne, il existait un instrument ressemblant à la guitare, qui s'appelait *nabla*, et dans la Grèce antique, c'était la *kitara*.
On suppose que la guitare a été importée en Europe par les arabes, qui avaient envahi l'Espagne à la fin du XVIIIe siècle.

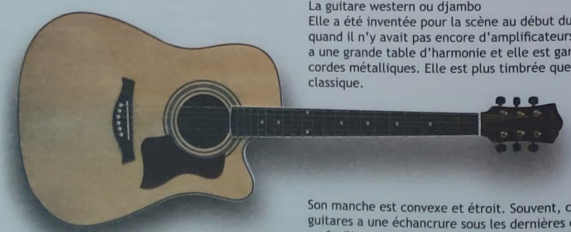
Jusqu'au XVIe siècle, la guitare avait trois ou quatre cordes. Au XVIe siècle, elle acquiert sa cinquième corde et commence à faire concurrence à ses parents les plus proches, le luth et la *vihuella*, qu'elle commence à concurrencer.
Dans la seconde moitié du XVIIIe siècle apparaît en Espagne la guitare à 6 cordes, et à partir de ce moment-là, elle commence à conquérir le monde.

Ainsi, la principale guitare que l'on peut voir de nos jours est dite classique, et elle est connue depuis le XVIIIe siècle. Sa forme et ses dimensions définitives lui ont été données dès le XVIIIe siècle par le luthier espagnol, « père de la guitare », Antonio Torres.



Sur cette guitare, on interprète principalement de la musique classique et du flamenco. Elle possède un manche étroit et plat. D'ordinaire, les cordes tendues par-dessus sont en nylon, plus rarement en carbone, mais jamais métalliques (à l'époque, on utilisait des tendons d'animaux à cet effet).

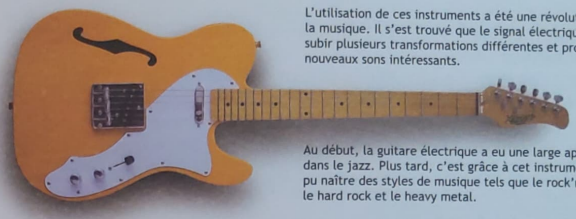
On n'utilise pas le médiator en jouant sur cette guitare, mais uniquement les doigts. Son corps est fabriqué en cèdre ou en épicéa. Cette guitare produit un son velouté, chaud et voilé.



La guitare western ou djambo
Elle a été inventée pour la scène au début du XXe siècle quand il n'y avait pas encore d'amplificateurs. Elle a une grande table d'harmonie et elle est garnie de cordes métalliques. Elle est plus timbrée que la guitare classique.

Son manche est convexe et étroit. Souvent, ce type de guitares a une échancrure sous les dernières cases pour en faciliter l'accès au maximum.
De telles guitares sont très répandues de nos jours. Elles sont utilisées dans plusieurs styles de musique : pop, rock, folk, etc.

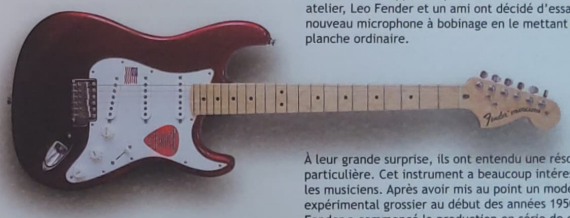
En apparaissant au XXe siècle, l'électricité est entrée dans tous les secteurs de notre vie et a aussi influé sur la musique. En 1924, l'inventeur Lloyd Loar, travaillant pour la compagnie Gibson, a créé le premier microphone à bobinage. Il a transformé les vibrations des cordes métalliques en variation du courant électrique. En 1931, basée sur des expériences d'ingénieurs de la compagnie Rickenbacker, la fabrication d'un tout nouvel instrument pour cette époque-là, la guitare électrique, a commencé.



L'utilisation de ces instruments a été une révolution dans la musique. Il s'est trouvé que le signal électrique pouvait subir plusieurs transformations différentes et produire de nouveaux sons intéressants.

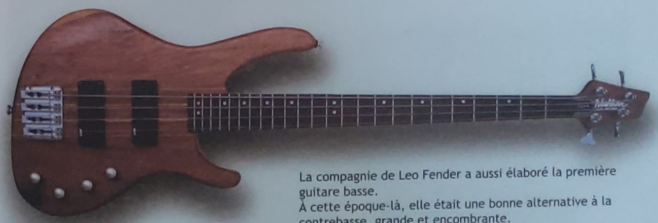
Au début, la guitare électrique a eu une large application dans le jazz. Plus tard, c'est grâce à cet instrument qu'ont pu naître des styles de musique tels que le rock'n'roll, le hard rock et le heavy metal.

Les fabriquants ont expérimenté des formes différentes de table d'harmonie. Au début, l'intérieur du corps de la guitare était vide. C'était la naissance de la guitare semi-acoustique.



La guitare au corps entier est apparue par hasard. En faisant des appareils pour des musiciens dans son atelier, Leo Fender et un ami ont décidé d'essayer un nouveau microphone à bobinage en le mettant sur une planche ordinaire.

À leur grande surprise, ils ont entendu une résonance particulière. Cet instrument a beaucoup intéressé les musiciens. Après avoir mis au point un modèle expérimental grossier au début des années 1950, Fender a commencé la production en série de ces guitares, qui ont toujours un grand succès.



La compagnie de Leo Fender a aussi élaboré la première guitare basse.
À cette époque-là, elle était une bonne alternative à la contrebasse, grande et encombrante.

Comment choisir sa guitare ?

Tout d'abord, il faut choisir un type de guitares par rapport au style de la musique qu'on aime.

Il faut tout de suite éliminer l'idée qu'au début, acheter une guitare bas de gamme suffit.
Ce n'est pas vrai. Ce sera mieux et plus agréable d'apprendre à jouer sur une guitare de bonne qualité.

Il vaut mieux de ne pas commander sa guitare par correspondance, sur catalogue ou par Internet. Il est recommandé d'aller la chercher dans un magasin, dans lequel on pourra essayer les différents instruments. Après en avoir sélectionné quelques-uns, il est impératif d'essayer d'en jouer (ou de demander à un vendeur une démonstration), de les écouter et de comprendre lequel d'entre eux vous convient le mieux, selon sa sonorité et le confort qu'il procure.

Pour les enfants, des guitares plus petites sont vendues. Les dimensions conventionnelles sont : ½ pour les enfants de 6-9 ans, et ¾ pour les enfants de 10-14 ans.

La qualité de résonance de la guitare dépend du matériau dans laquelle elle est fabriquée.
Il sera mieux de prendre une guitare dont la table d'harmonie supérieure est en bois massif et n'est pas recouverte par un placage. Ces guitares sont plus fiables. D'habitude, la table d'harmonie supérieure est fabriquée en épicéa ou en cèdre.
L'épicéa résonne d'une façon plus tranchante et sonore, alors que le cèdre lui confère une intonation plus douce. La façade de côté et le fond sont faits d'acajou, de palissandre ou d'érable. L'acajou résonne plus nettement, et le palissandre rend le son plus doux et en volume.

Ayant choisi votre modèle, il faut l'examiner attentivement.
Il s'agit de vérifier qu'il n'y a pas d'égratignures, de creux ou de traces de coup.

Le manche doit être droit, pas en hélice ou en arc. Vous pouvez observer la courbure du manche en prenant la guitare par sa tête et en regardant sa surface de cet angle de vue. Il convient également de l'observer de manière perpendiculaire.

La distance entre les cordes et la surface du manche au niveau de la 12ᵉ case doit être approximativement de 3 à 4 mm.

Quand l'accord est plaqué à la 12ᵉ case, la distance entre les cordes et la surface du manche au niveau de la 7ᵉ case doit être de 0,5 à 1 mm.

Ces paramètres peuvent être réglés mais il faut absolument les appliquer pour continuer la vérification.

Il faut appuyer sur chaque corde à tour de rôle, et sur chaque case, et gratter les cordes. Elles ne doivent pas tinter ni trembler. Les cordes doivent être parallèles.

Nous allons vérifier à présent que la guitare est accordée.
À cette fin, il faut accorder les cordes entre elles (le procédé est décrit p. 20) et vérifier l'accordage de la guitare en plaquant des accords. Si les accords sont bien faits, ils seront nets.

Aussi, il faudra écouter l'instrument pour identifier les sons parasites.
Par exemple, une cheville peut tinter.

En même temps que l'achat de la guitare, il convient d'acheter un étui à guitare, un tuner, une bandoulière et, éventuellement, un jeu complet de cordes de rechange.

L'entretien de la guitare

Il y a certaines règles à respecter concernant l'entretien de la guitare pour qu'elle reste en bon état et vous serve le plus longtemps possible.

Il ne faut surtout pas refroidir ou réchauffer l'instrument. Dehors, la guitare doit toujours être dans son étui.

Ce dernier peut être souple ou rigide.

Étui souple

Étui rigide

Durant un hiver froid, il ne faut pas laisser la guitare dehors trop longtemps. Même dans son étui, elle pourrait se refroidir.

Si la guitare passe du froid au chaud, ne la retirez pas tout de suite de l'étui pour éviter une variation rapide de température. Il est préférable que la guitare reste dans son étui environ 10-15 minutes, et se réchauffe petit à petit pour arriver à température ambiante.

Il ne faut surtout pas laisser la guitare en plein soleil ou la placer contre un radiateur ou d'autres sources de chaleur.

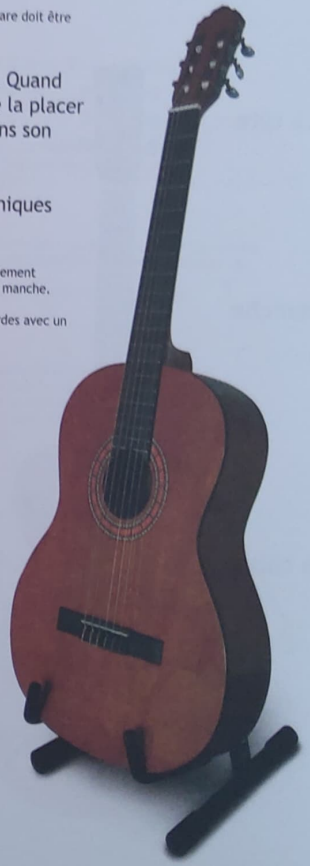
Le taux d'humidité dans la pièce où se trouve la guitare doit être compris entre 40 et 60%.

Il faut éviter de cogner la guitare. Quand elle est entreposée, il convient de la placer sur un support, ou de la ranger dans son étui.

Les chutes et les dommages mécaniques sont nuisibles pour l'instrument.

Il vaut mieux ne pas surtendre les cordes. Le remplacement inadéquat des cordes peut entraîner une courbure du manche.

Après avoir utilisé l'instrument, il faut essuyer les cordes avec un torchon sec afin d'éviter leur corrosion.

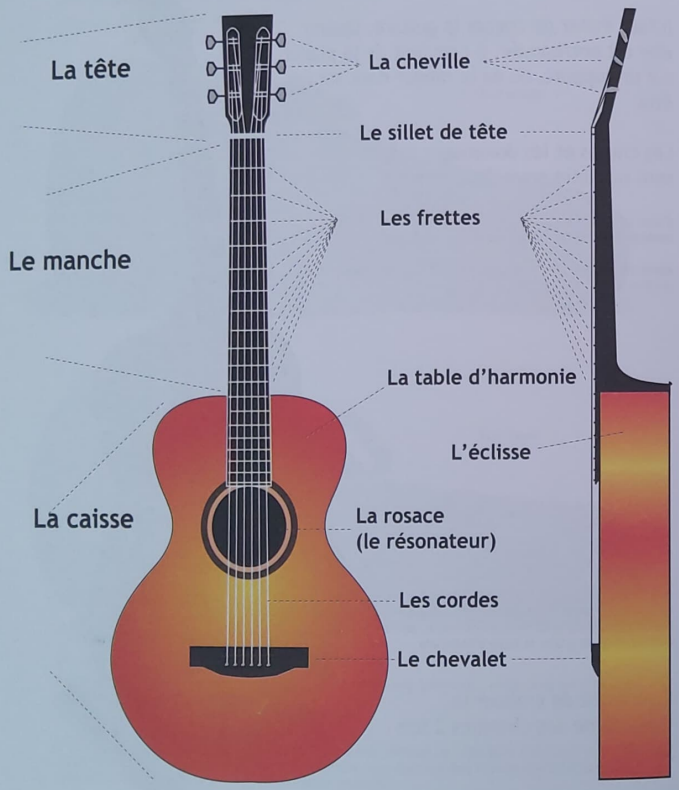


Avant de prendre une guitare dans les mains pour en jouer, vérifier que, sur ses propres vêtements, des boutons, boucles de ceinture ou autres objets durs ne vont pas griffer la table d'harmonie.

Il convient de graisser le mécanisme des chevilles 2 fois par an.

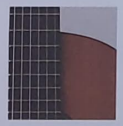
Il existe plusieurs moyens spécifiques pour polir et nettoyer la guitare. Il vaut mieux se renseigner sur ce sujet auprès de magasins spécialisés.

Le mécanisme de la guitare



Les deux parties principales de la guitare sont le *manche* et la *caisse*.

Le manche se fabrique avec du bois dur. Parfois, à l'intérieur du manche est insérée une tige d'ancrage pour que le manche ne se courbe pas sous la tension des cordes.

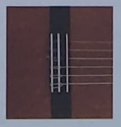


En travers du manche, perpendiculairement à la direction des cordes, sont encastrées des parois métalliques - les *frettes*.
L'espace entre les frettes s'appelle une case.

La partie supérieure du manche s'appelle la *tête*.
À l'intérieur se trouvent les mécanismes des chevilles pour la mise en tension des cordes. La tête est séparée de la surface du manche qui présente les frettes par le sillet de tête.

La caisse se compose des tables d'harmonie supérieure et inférieure. La table d'harmonie est reliée au fond par l'éclisse.

Sur la table d'harmonie inférieure, un peu plus haut que le centre, se trouve une ouverture ronde qui est l'ouverture de la caisse de résonance, la *rosace*.



Encore plus bas se trouve un support rectangulaire, c'est le chevalet. Il sert à fixer le bas des cordes.

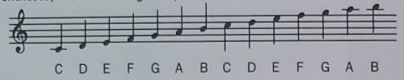
Les notes

Le monde entier utilise les notes pour écrire de la musique.
Les notes sont des caractères graphiques indiquant les sons et en définissant la hauteur, la longueur de la résonance et l'ordre d'exécution.

Pour écrire les notes, on les inscrit sur une portée, qui se compose de 5 lignes. À gauche, au début de la portée, se trouve la *clé*, ici une *clé de sol*.

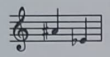
Pour les notes qui se trouvent hors de la portée, au-dessus ou en dessous, on dessine des lignes supplémentaires.

En tout, la gamme de notes en comprend : do (C), ré (D), mi (E), fa (F), sol (G), la (A), si (B).
(Entre parenthèses, la notation anglaise.)



Afin d'augmenter ou baisser une note d'un demi-ton (plus haut ou plus bas d'exactement une moitié de note), on utilise les *altérations*:

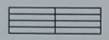
♯ – *dièse* augmente la note d'un demi-ton ♭ – *bémol* baisse la note d'un demi-ton



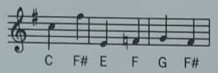
Un *demi-ton* correspond à une case sur la guitare. Douze cases sur une corde composent une *octave*. La tessiture de la guitare, de la case 0 de la 6ᵉ corde à la dernière case de la première corde, est approximativement de 4 octaves.

Pour la guitare, les notes sont écrites une octave plus haut que pour les autres instruments. On peut dire que la guitare sonne une octave plus bas que ce qu'il est écrit.

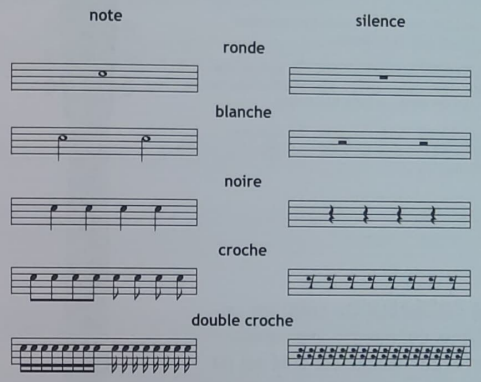
Dans l'écriture, la portée est divisée en segments par des lignes verticales qui s'appellent *mesures*.



Les altérations peuvent être placées à côté de la note, et dans ce cas leur influence ne s'applique que dans la mesure concernée. Une seconde possibilité est de placer les altérations à côté de la clé, au début de la portée. À cet endroit, elles s'appliquent sur tout le morceau, si elles ne sont pas annulées par un signe spécial, le *bécarre*. ♮



Mis à part la hauteur des sons, les notes indiquent aussi leur durée. La durée en musique n'est pas une unité absolue mais relative. Elle dépend du tempo de chaque œuvre.



Si on a besoin d'allonger la durée d'une note de la moitié de son temps, on ajoute un point. Par exemple, une croche additionnée d'un point a la durée d'une croche plus une double croche.

Il existe aussi une division de la durée en trois parties. Une telle division s'appelle *un triolet*.

La fraction qui suit la clé de sol dans la portée s'appelle le chiffrage. Celui-ci détermine le nombre de temps ainsi que son unité. Le chiffre du haut indique le nombre de temps, le chiffre du bas indique l'unité.
Dans le chiffrage 4/4, le 4 du haut indique qu'il y a 4 temps dans chaque mesure, et le 4 du bas signifie que l'unité de mesure est la noire. Pour les unités :
le chiffre 1 représente la ronde ;
le chiffre 2 représente la blanche ;
le chiffre 4 représente la noire ;
le chiffre 8 représente la croche ;
le chiffre 16 représente la double croche.

Explication de la tablature

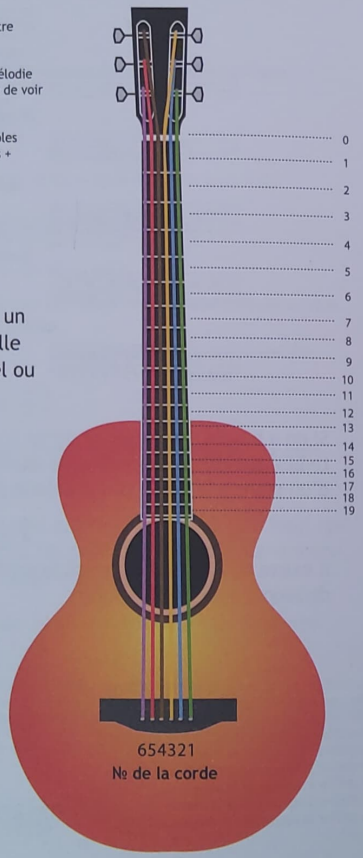
De nos jours, le meilleur moyen de transmettre l'information est la tablature.

Mais il est plus instructif de présenter une mélodie avec des notes. Dans ce cas, il est plus facile de voir la durée des notes, ce qui est important.

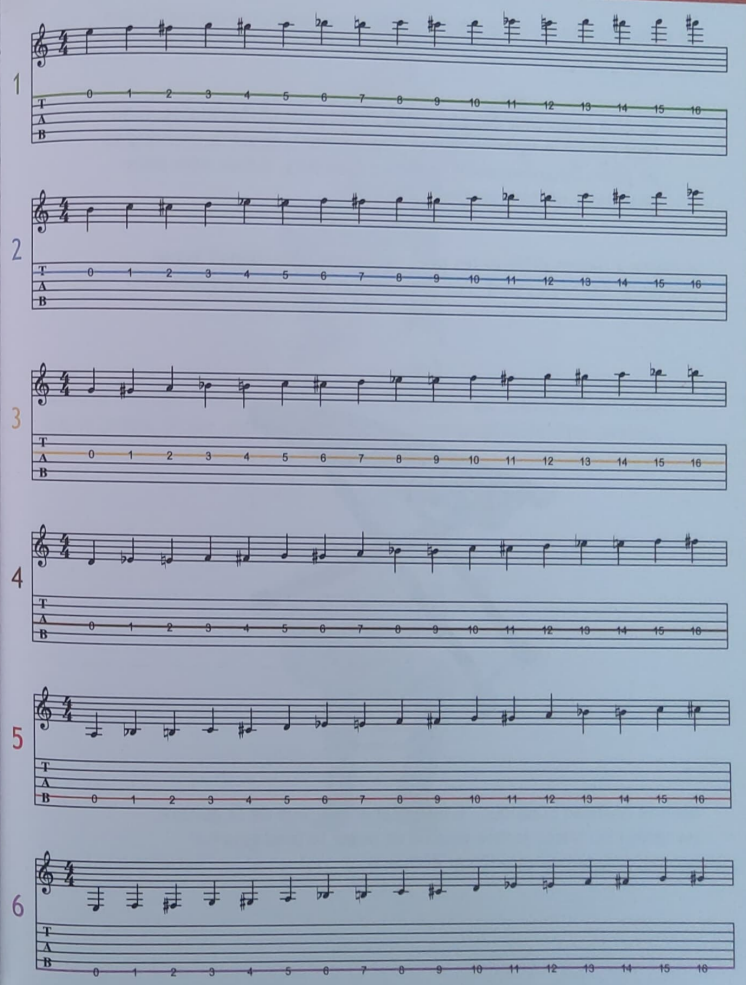
C'est pourquoi, dans ce magazine, les exemples seront présentés de la façon suivante : Notes + Tablature

La tablature - (TAB) est un schéma qui montre avec quelle partie du manche est créé tel ou tel son.

Six lignes horizontales représentent les cordes de la guitare (pour plus de visibilité, on a donné une couleur à chaque corde), les chiffres représentent le numéro des cases sur lesquelles il faut presser les cordes.



Regardons donc quelle corde produit quelle note.



La bonne position pour jouer de la guitare

Pour apprendre à jouer de la guitare, il faut tout d'abord apprendre à bien la tenir.

Sur scène, pendant un concert, les guitaristes jouent souvent debout, mais cependant, la plus grande partie des cours, des concerts classiques et de certains concerts ordinaires se déroulent avec les guitaristes assis.

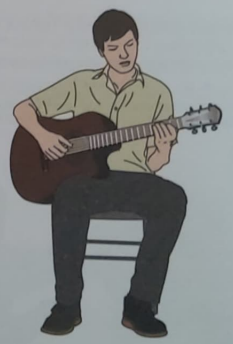
Le plus important est de garder une souplesse des mains. Il ne faut pas les crisper en tenant l'instrument, sinon la musique va en pâtir. Deuxièmement, pendant les cours, il faut être assis droit pour ne pas courber le dos.

Il existe 2 façons différentes pour être bien assis. Dans l'école classique, les règles sont plus strictes que dans l'école moderne.

Dans la position classique, il faut placer le creux de la guitare (la taille) sur votre jambe gauche et poser le pied gauche sur un repose-pied (10-15 cm de haut).

Ainsi l'instrument est bien calé et ne peut pas glisser. La tête du manche doit se trouver au niveau des épaules. La jambe droite est un peu écartée pour un meilleur appui. La guitare est légèrement serrée contre la poitrine. La main gauche doit se déplacer librement sur le manche sans être crispée.

Dans la musique moderne, le creux de la guitare est ordinairement placé sur la jambe droite, sans repose-pied. On peut aussi croiser les jambes.



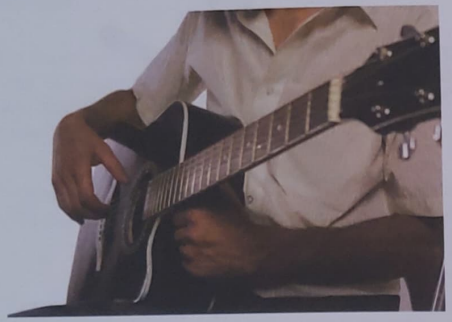
Le plus important est le confort, le dos droit et la liberté d'action des mains.

La position des mains

Après avoir pris une bonne position sur sa chaise et pris la guitare, il faut bien positionner les mains.

La position de la main droite

On met l'avant-bras de la main droite sur la tranche entre la table d'harmonie et le côté, au-dessus de la courbure. La main se déplace souplement et est détendue. Elle doit être approximativement en face de la rosace.

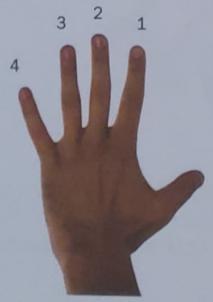


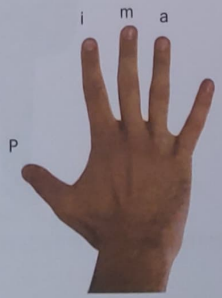
Les sons qui sortent près de la table d'harmonie sont plus doux, ceux qui sont plus près du repose-pied sont plus perçants. L'avant-bras doit être placé de façon à ce que les doigts puissent se déplacer de la première à la sixième corde.

Il faut arrondir la main comme si elle tenait une pomme.

Si le bras est courbé plus que nécessaire, l'avant-bras doit être levé légèrement plus haut.

Sur le dessin ci-dessous on peut voir les illustrations de la position des doigts de la main droite et de la main gauche. Les doigts de la main gauche sont désignés par des chiffres et ceux de la main droite par des lettres.

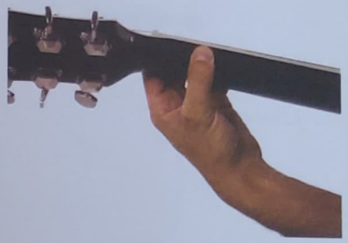




Placement de la main gauche

Il existe une règle d'après laquelle le pouce se place presqu'au milieu de la partie ovale de la table d'harmonie.

Cependant, pour plus de confort, il peut se trouver plus proche de la sixième corde.



Si nécessaire, on peut utiliser le pouce sur les notes des cordes de basse.

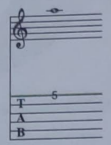
Les doigts de la main gauche doivent être à moitié courbés. Il faut appuyer sur les cordes avec la pulpe des doigts et, si possible, tenir la dernière phalange perpendiculaire à la surface de la table d'harmonie. Le doigt se serre entre les frettes de la case, plus près de celle de droite (vu d'au-dessus).

Accordage de la guitare

On accorde la guitare à l'aide d'un diapason, d'un tuner ou d'un autre instrument de réglage.

Le diapason est un instrument produisant un son pur de la note *la*. Le diapason peut avoir la forme d'une « fourchette » métallique. Pour entendre le son, il faut frapper l'une de ses extrémités.
Il existe aussi des sifflets-diapasons et des diapasons électroniques.

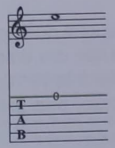
Tout d'abord, il faut détendre les cordes et les accorder en augmentant la tension.

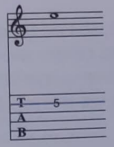


On commence à accorder la guitare à partir de la première corde à l'aide du diapason. Chaque autre corde est accordée l'une par rapport à l'autre. Sur la première corde, la note *la* se trouve sur la cinquième case.

Donc, il faut faire résonner le diapason, appuyer sur la première corde au niveau de la 5e case (entre les frettes 4 et 5), gratter avec un doigt de la main droite, et lorsque la corde résonne, tourner la cheville avec la main droite pour régler la hauteur du son.

C'est à l'oreille que l'on estime la proximité du son avec la note désirée. Si on entend que le son produit est trop haut, il faut tourner la cheville à l'envers d'un demi-tour. Si la corde s'est arrêtée de résonner, il faut la gratter à nouveau sans retirer le doigt de la main gauche de la 5e case.



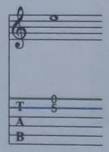


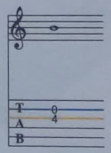
Accorder la deuxième corde en la comparant avec la première. Une corde pas tendue s'appelle ouverte. La première corde ouverte, si elle est accordée, donne la note *mi*.

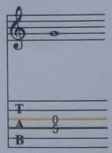
Comme résultat de l'accordage, la 5e case de la 2e corde doit donner la note *mi*.

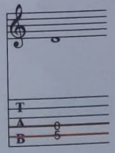
Maintenant, il faut faire sonner la première corde, ouverte, ainsi que la 2e, serrée sur la 5e case. Tendre la 2e corde jusqu'à ce que les deux commencent à résonner à l'unisson. Agir de la même manière avec chaque corde suivante.

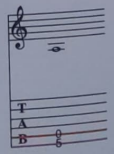
L'accordage des cordes voisines est présenté ci-dessous.











L'autre moyen, plus facile, d'accorder une guitare est l'accordage à l'aide d'un tuner.

Le tuner est un appareil avec un microphone qui mesure et montre la hauteur du son de la corde.

Si le son de la corde est plus bas qu'il ne le faut, un indicateur avec un bémol s'allume. Si le son de la corde est plus haut que nécessaire, l'indicateur avec un dièse s'allume. À l'aide de la cheville, tendre la corde jusqu'à ce que l'indicateur vert, qui définit la bonne hauteur, s'allume.

Voici les lettres désignant les cordes ouvertes de la guitare, elles sont aussi utilisées dans le tuner :

E - mi (première corde)
B - si (deuxième corde)
G - sol (troisième corde)
D - ré (quatrième corde)
A - la (cinquième corde)
E - mi (sixième corde)

Après avoir réglé la 6e corde, il faut vérifier encore une fois la tonalité de la guitare, car à cause de la tension des cordes, la table d'harmonie peut se déformer légèrement. Pendant le réglage des cordes inférieures, les cordes supérieures peuvent être légèrement désaccordées. Pour la vérification finale, on peut utiliser un accord en jouant un arpège et en écoutant s'il sonne « proprement ». En cas de nécessité, réaccorder la guitare encore une fois.

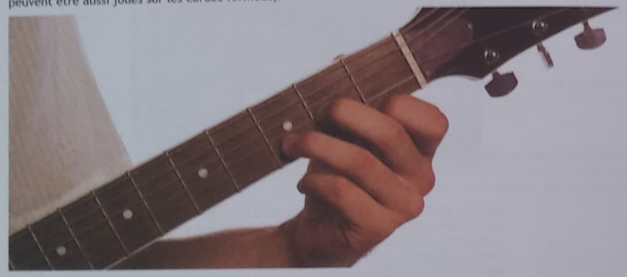
Les accords

La guitare est à la fois un instrument de solo et d'accompagnement. Pour un joli accompagnement, on utilise les accords. Il y a des moyens différents pour les réaliser. Cela est décrit dans les deux chapitres suivants.

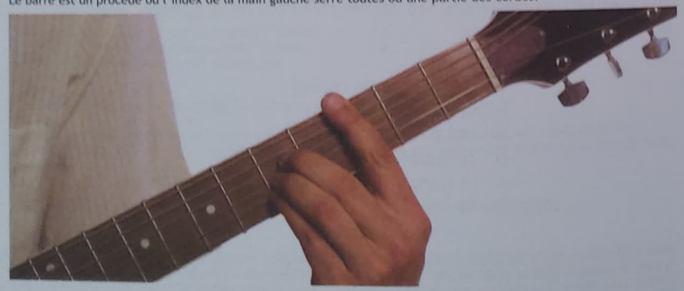
L'accord est une résonance simultanée de quelques sons ayant des hauteurs différentes.

Le même accord peut être réalisé sur la guitare avec des positions différentes. Certains accords peuvent être joués dans la position ouverte aussi bien que dans la position fermée.

Dans la position ouverte, la main gauche ne serre que quelques cordes et les autres restent non serrées. De tels accords résonnent largement et sont sonores. (Les mêmes accords, c'est-à-dire les mêmes combinaisons de notes, peuvent être aussi joués sur les cordes fermées).



Une autre partie des accords ne peut être jouée que sur les cordes fermées seulement. Il est impossible de réaliser de tels accords dans une position ouverte. On joue les accords fermés à l'aide de barrés.
Le barré est un procédé ou l'index de la main gauche serre toutes ou une partie des cordes.

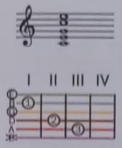


Pour les accords que l'on peut jouer dans les positions ouverte et fermée, nous ne donnerons que la forme ouverte car elle est plus facile à jouer pour les débutants.

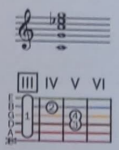
Sur les schémas suivants, les numéros des cases sont indiqués par des chiffres romains. Les chiffres dans les ronds représentent les numéros des doigts de la main gauche. À gauche de chaque corde sont écrites les lettres désignant les notes qui résonnent quand elles sont ouvertes. La lettre est entourée si dans cet accord la corde est ouverte, la lettre est barrée si la corde ne résonne pas du tout.

Vous verrez ici des accords simples, mais la plupart des chansons du monde entier sont écrites en les utilisant.

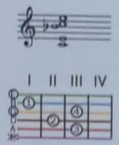
C (do majeur)



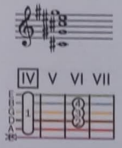
Cm (do mineur)



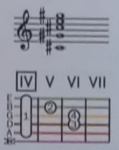
C7 (do septième)



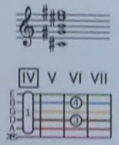
C# (do dièse majeur)



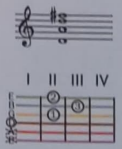
C#m (do dièse mineur)



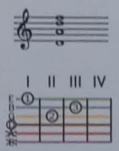
C#7 (do dièse septième)



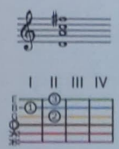
D (ré majeur)



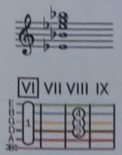
Dm (ré mineur)



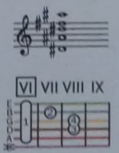
D7 (ré septième)



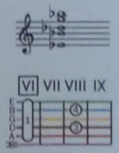
D# (ré dièse majeur)



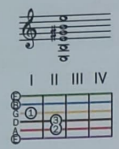
D#m (ré dièse mineur)



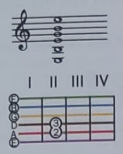
D#7 (ré dièse septième)



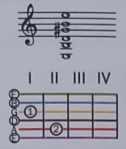
E (mi majeur)



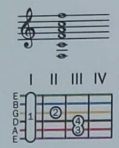
Em (mi mineur)



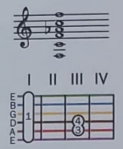
E7 (mi septième)



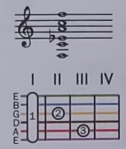
F (fa majeur)



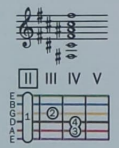
Fm (fa mineur)



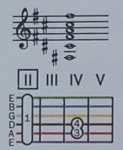
F7 (fa septième)



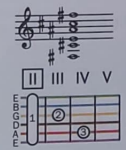
F# (fa dièse majeur)



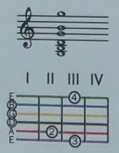
F#m (fa dièse mineur)



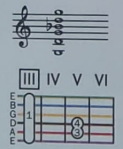
F#7 (fa dièse septième)



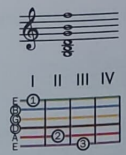
G (sol majeur)



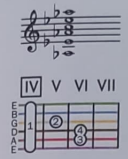
Gm (sol mineur)



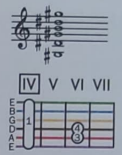
G7(sol septième)



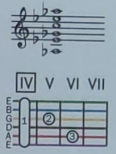
G# (sol dièse majeur)



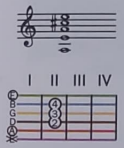
G#m (sol dièse mineur)



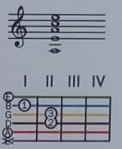
G#7 (sol dièse septième)



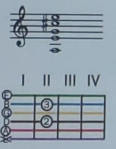
A (la majeur)



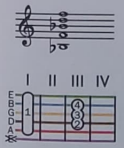
Am (la mineur)



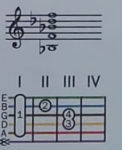
A7 (la septième)



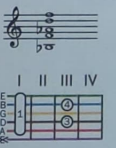
A# (la dièse majeur)



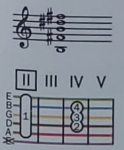
A#m (la dièse mineur)



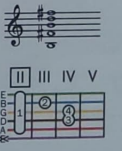
A#7 (la dièse septième)



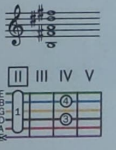
B (si majeur)



Bm (si mineur)



B7 (si septième)



Le battement, partie I

Le battement est une technique de guitare où la main gauche compose l'accord sur le manche et la main droite gratte toutes cordes, ou la plupart d'elles, en même temps.

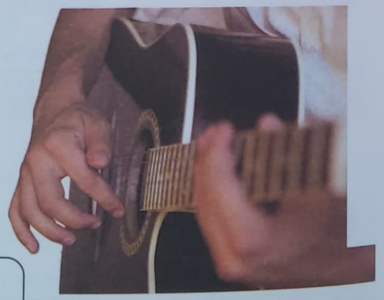
D'habitude cette technique est utilisée pour l'accompagnement.
Les battements se répètent avec un rythme donné.

Les coups vont de bas en haut et de haut en bas. On peut les faire avec un doigt (l'index ou le pouce) ou avec plusieurs.

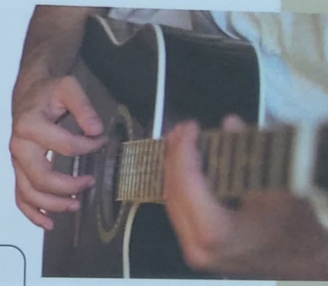
Pour commencer, il vaut mieux pratiquer sur les cordes étouffées. On pose la main gauche sur le manche pour que, quand on gratte les cordes, elles ne résonnent pas.

Le mouvement par le bas commence au-dessus de la 6e corde. Pendant ce mouvement, seule la main qui gratte les cordes agit. Elle doit être détendue.

Essayez de gratter avec l'index (i). Passez-le sur toutes les cordes de haut en bas.

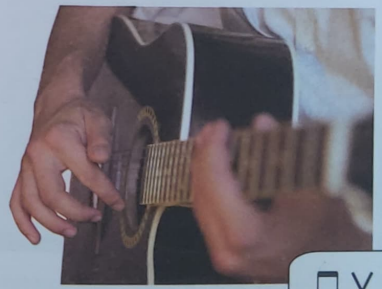


De la même façon, on fait revenir le doigt en passant le doigt du bas vers le haut:

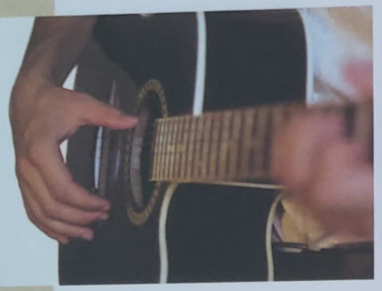


Essayez de travailler ce geste, d'abord lentement, puis un peu plus vite.

Maintenant, plaquez un accord à la main gauche et répétez ce mouvement avec un tempo lent. Veillez à ce que chaque corde résonne nettement et à la même intensité que les autres.



Maintenant, essayez d'utiliser le pouce (p) au lieu de l'index (i) :



Ensuite, plusieurs doigts en même temps (i, m, a)

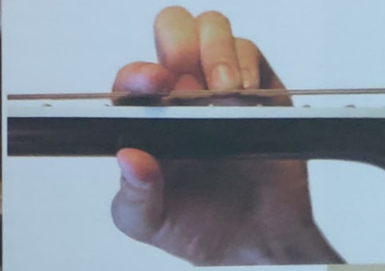
Dans la technique du battement, on utilise souvent l'étouffement des cordes. On peut réaliser cet étouffement de plusieurs manières.

La première manière est d'appuyer le côté du pouce (p) contre les cordes tout de suite après le coup.

La deuxième manière est l'étouffement par le côté de la paume

La troisième manière est l'étouffement par la main droite serrée en poing.

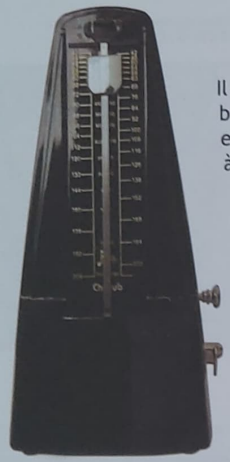
La quatrième manière consiste à relâcher la main gauche. La main reste au niveau de l'accord sans serrer les cordes contre le manche. Ainsi, si vous grattez, il n'y a pas de son.



Essayez chaque manière l'une après l'autre et trouvez le procédé d'étouffement des cordes qui vous convient le mieux. Ces procédés d'étouffement peuvent être utilisés non seulement après mais aussi pendant le coup. Ainsi nous entendrons un coup sourd. On le désignera par le symbole X

Le battement, partie II

Pendant le battement, les coups sur les cordes se répètent dans le même dessin rythmique qui, d'habitude, est compris dans une seule période de temps.



Il est souhaitable d'apprendre à faire le battement avec un métronome. Le métronome est un outil qui marque un rythme régulier à un tempo donné.

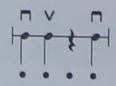
S'il n'y a pas de métronome, il faut s'aider en frappant le rythme régulièrement avec le pied.

La plupart des chansons populaires utilisent le chiffrage 4/4, c'est-à-dire dans la durée de quatre noires. Il est bon de régler le métronome de façon à ce qu'il y ait 4 coups pour un dessin rythmique répété (ainsi on voit que le métronome bat à la noire).

Nous désignerons par ● chaque coup du métronome ou du pied.

Sur ce schéma est présenté un battement régulier, dans lequel à chaque temps se trouve un coup de la main droite tantôt en bas, tantôt en haut. Essayez de jouer comme cela en plaquant n'importe quel accord. Dans ce cas, la main droite produit le son simultanément avec le coup du métronome ou de votre pied :

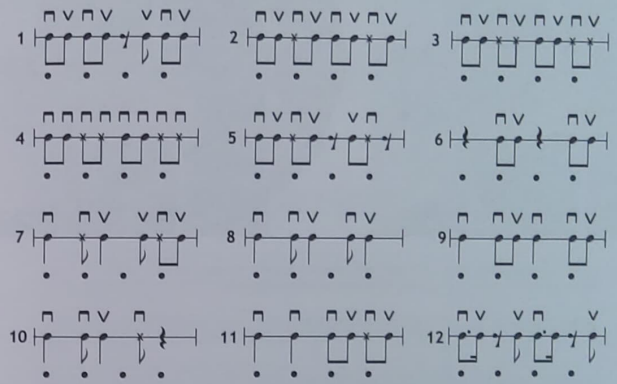
Ici, sur le troisième temps, la guitare se tait et le coup suivant de la main droite va de nouveau vers le bas :



Essayez de jouer ce type de battements en le répétant sans pause. Jouez d'abord lentement, et ensuite plus vite.

Maintenant passons aux dessins rythmiques plus compliqués.

Travaillez-les lentement sur un seul accord, avec des battements réguliers du métronome ou du pied.



Jouez ces suites d'accords avec les différentes manières du battement :

Dm | F7 | G | A#7
Dm | C | G | A7 |

C | D | G | D | C | D | Em | G
C | D | G | C | Am | D | G | D

G | Em | Bm | F#m |
G | Em | Bm | A |

Bm | G | F#m | Em
Bm | D | C | F#

B | F# | E | C#m
B | F# | C#m | G#m

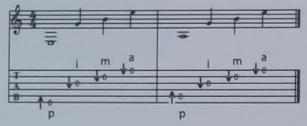
D | F#m | A | E
D | Bm | F#m | E

L'arpège

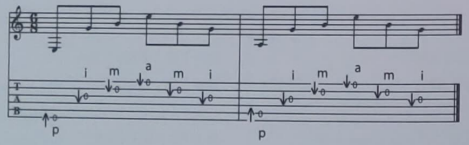
L'arpège est un procédé de réalisation d'accords ou les sons se succèdent l'un après l'autre. Il est plutôt utilisé dans les chansons lyriques.
Avec la main gauche, vous plaquez l'accord, et avec la main droite vous faites sonner les sons à tour de rôle.

Il est plus facile de commencer à apprendre à jouer sur les cordes ouvertes.

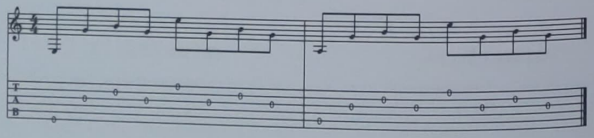
Jouez juste ces notes, chacune d'elles se trouve sur sa corde ouverte.
Jouez-les sans cesse tout en les répétant avec un tempo régulier.



Le même arpège mais avec le retour :

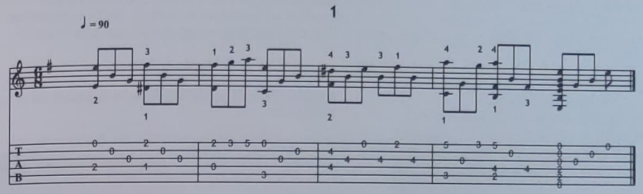


Voici les arpèges un peu changés, sur les cordes ouvertes :

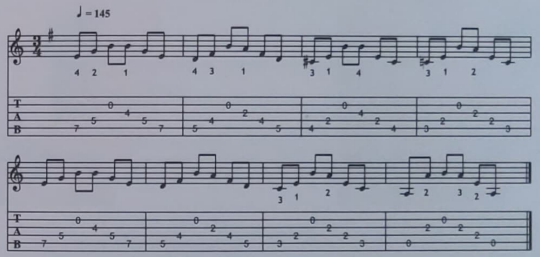


Citons en exemple quelques exercices d'arpège pas trop difficiles.
Apprenez-les lentement avec le métronome. Il faut s'aligner sur le métronome de façon à ce que les battements tombent sur la première partie du temps.

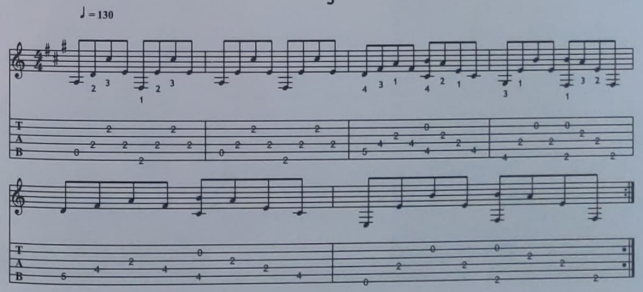
1



2



3



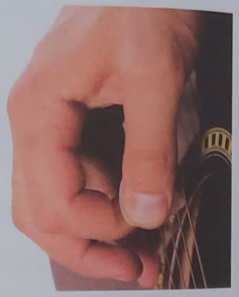
Jouez à l'aide d'arpèges les mêmes suites d'accords que celles données dans le chapitre précédent.

Le jeu avec le médiator

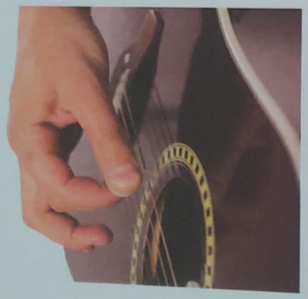
Une alternative au jeu avec les doigts de la main droite est le jeu avec le médiator.

Le médiator est une plaquette, le plus souvent faite en plastique. Les médiators peuvent avoir des formes différentes, ressemblant à un triangle. On les fait d'épaisseurs et de souplesses différentes, de 3 cm de côté en général. L'épaisseur influence sur la vitesse de jeu et le timbre du son. Plus le médiator est dur, plus le son est perçant.

On tient le médiator entre l'index et le pouce, avec un petit angle par rapport aux cordes.
En jouant la mélodie ou le solo avec le médiator, on peut appuyer sa main sur l'auriculaire et l'annulaire ou bien mettre la partie inférieure de la paume sur la table d'harmonie.



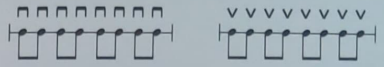
En jouant les accords, la main ne peut prendre appui sur la table d'harmonie, elle doit avoir une liberté de mouvement.



La main doit être détendue, mais le médiator ne doit pas glisser entre les doigts.

Les coups du médiator peuvent être portés différemment :

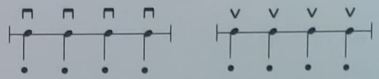
Premier moyen, une seule direction, de haut en bas ou de bas en haut. On l'utilise pour avoir des sons réguliers et nets.



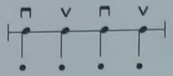
Le deuxième moyen est utilisé lors du jeu plus rapide. Les coups du médiator sont grattés alternativement en haut et en bas et de nouveau en haut et en bas. Cette technique s'appelle le jeu alterné.

Il vaut mieux apprendre à jouer au médiator avec un métronome, et lentement au début.

Ayant choisi une corde, commencez à donner des coups réguliers avec les battements du métronome, du haut vers le bas pour commencer. Veillez à ce que tous les sons aient le même volume et que le son soit pur. Veillez à ce que le médiator ne touche pas d'autres cordes. Ensuite, passez aux coups de bas en haut.



Ensuite, essayez de jouer en alternance : un coup en haut, un coup en bas. Ici il est important d'obtenir une sonorité relativement similaire des deux sons.



Maintenant, essayez ces formules en jouant un air simple. D'habitude, la mélodie se forme sur quelques cordes. Il faut apprendre à passer de l'une à l'autre sans ralentir le tempo.

Il existe un procédé intéressant. Mettez le côté de la main droite sur les cordes. On entend un son sourd ressemblant au pizzicato du violon.

Essayez les techniques mentionnées ci-dessus sur des accords.

D'abord, Il faut s'entraîner avec un tempo lent. Quand vous commencerez à jouer plus vite, votre musique sera pure, agréable a écouter.

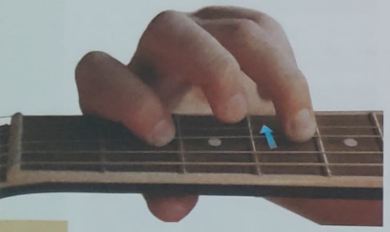
Mouvement de la main gauche

Pour jouer à la guitare, il existe de nombreuses techniques de main gauche qui apportent de la diversité de caractère dans l'exécution de la musique.

Le legato est une technique dans laquelle les sons sont liés, et non détachés comme lors d'une exécution normale. On obtient cet effet en utilisant seulement la main gauche pour produire les sons. Il existe plusieurs types de legato : vers le haut ou vers le bas.

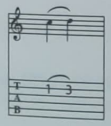
1 Le legato montant. La deuxième note est plus haute que la première. La première note est produite avec la main droite, alors que la note suivante commence à résonner quand un doigt de la main gauche frappe les cordes, comme un marteau.

Au début, cette note sera peut-être plus douce que la précédente, mais avec un peu de pratique, vous apprendrez à la jouer avec le même volume.

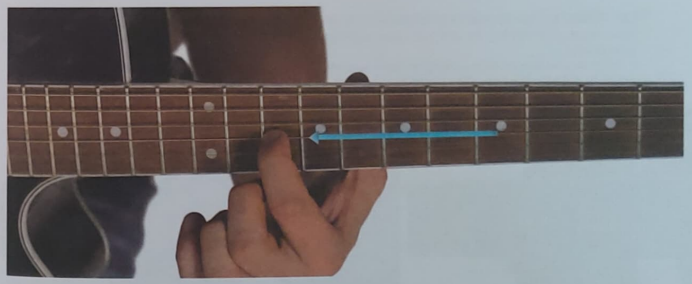


2 Le legato descendant. La deuxième note est plus basse que la première. Dans ce cas, la première note est produite par la main droite, tandis que la deuxième note arrive lorsqu'on fait glisser le doigt de la main gauche qui appuyait sur la corde.

Dans la notation musicale et dans les tablatures, la liaison est désignée par un arc comme suit :

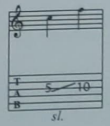


Le glissando est aussi une belle technique que l'on retrouve fréquemment. C'est une méthode où le doigt de la main gauche qui serre la corde vibrante, glisse le long du manche, vers le haut ou vers le bas, sans stopper la vibration des cordes



Le glissement peut également se faire avec plusieurs doigts réalisant un accord.

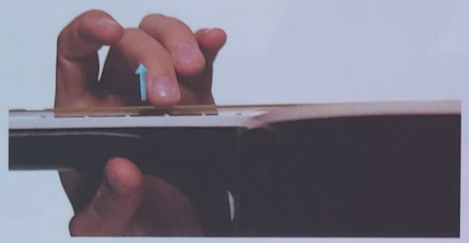
C'est ainsi qu'on schématise le glissando :



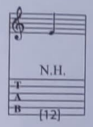
Mouvement de la main gauche

Pour jouer à la guitare, il existe de nombreuses techniques de main gauche qui apportent de la diversité de caractère dans l'exécution de la musique.

Les harmoniques. Les harmoniques produisent un son intéressant. On ne peut les faire qu'à quelques endroits du manche seulement. Le son provient directement du dessus des frettes. Dans ce cas, la corde n'est pas serrée, elle est juste effleurée avec la pulpe des doigts de la main gauche au moment de la création du son par la main droite. Les harmoniques se font plus facilement sur les frettes 12, 7 et 5.

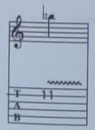


Les harmoniques sont schématisées ainsi :



Le vibrato. La vibration de la corde est réalisée par le doigt de la gauche main. Grâce à lui, le son est beau, chantant et vibrant. De plus, par cette technique, on peut prolonger le son de la note sans l'aide de la main droite.
Il existe deux façons de faire un vibrato. Dans la première, le doigt oscille de gauche à droite, ce qui est utilisé en guitare classique. Dans la seconde, le doigt oscille de haut en bas, ce qui est utilisé en guitare pop.

Dans les tablatures, le vibrato est indiqué de la façon suivante :

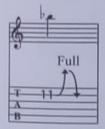


Mouvement de la main gauche

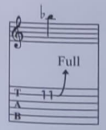
Le bend (tiré). C'est l'augmentation de la hauteur du son de la corde par son déplacement vers le haut ou vers le bas.

Pour qu'il soit plus facile de déplacer la corde, plusieurs doigts peuvent être utilisés.

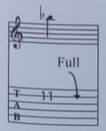
Les tirés sonnent différemment en fonction du moment auquel vous faites le son avec la main droite. À savoir :



- On peut jouer les tirés entièrement. Dans ce cas, on peut entendre le son de la corde en la tirant en haut puis en bas.



- Ou laisser sonner la corde seulement au moment de la tirer vers le haut.



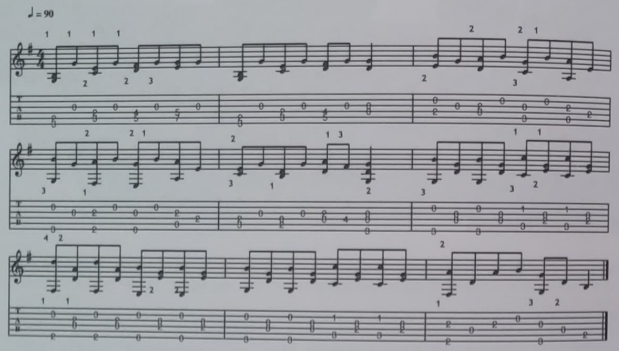
- On peut aussi laisser sonner la corde en la grattant vers le bas.

Pour commencer, essayez de faire le vibrato et les tirés au milieu du manche. À cet endroit, il est plus facile d'écarter la corde de sa position normale que près de la base du manche. Dans le vibrato pop et les tirés, la position de la main gauche est fixe. Les mouvements sont faits par le doigt serrant la corde. Commencez à pratiquer avec l'index, et ensuite essayez avec les autres doigts.

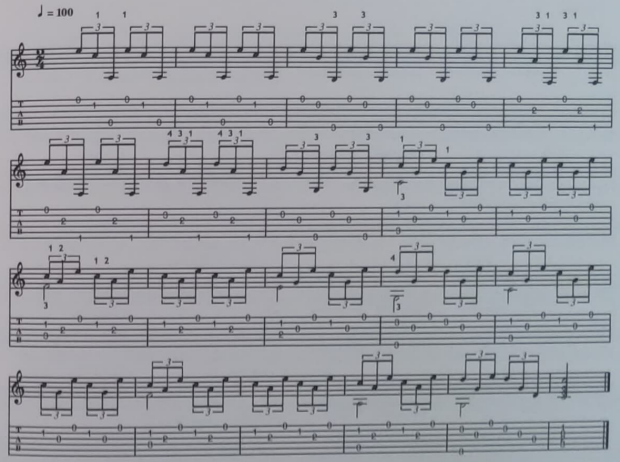
Études musicales

Dans cette partie de la méthode, vous trouverez des études pour les guitaristes débutants, de la plus simple à la plus compliquée. Souvenez-vous qu'il vaut mieux jouer avec le métronome et obligatoirement à un tempo lent.

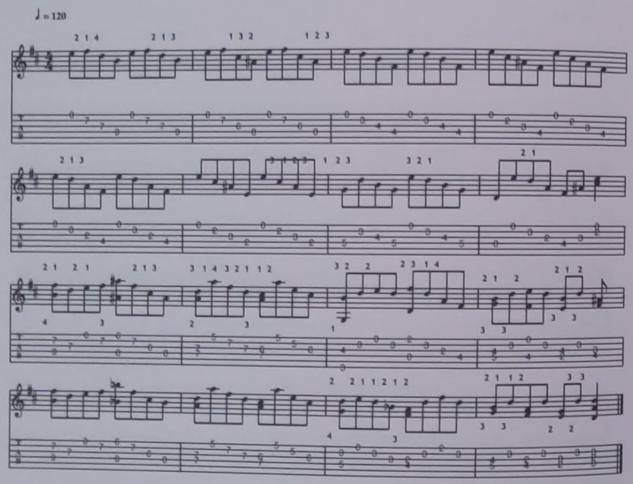
Étude 1



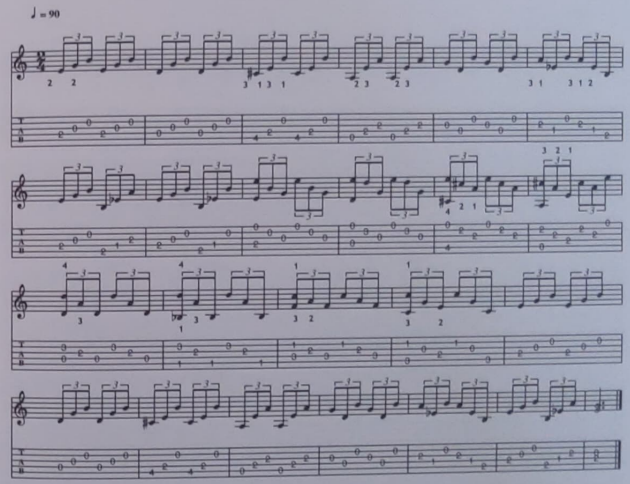
Étude 2



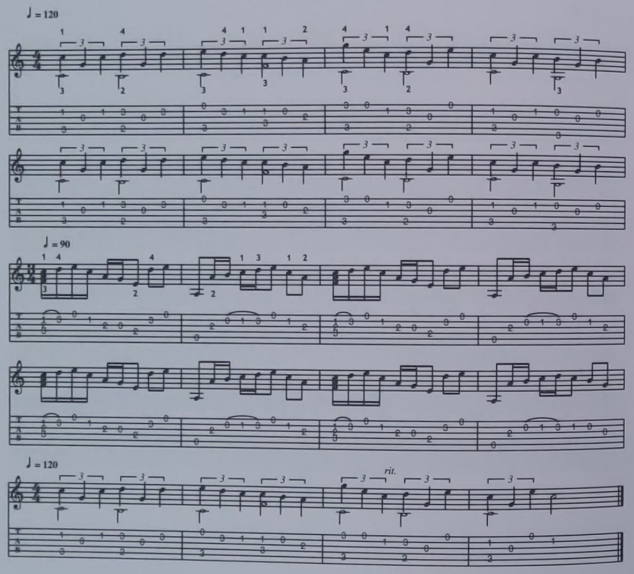
Étude 3



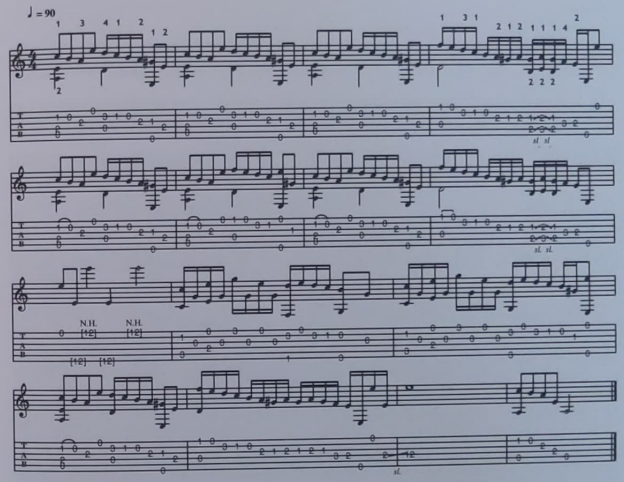
Étude 4



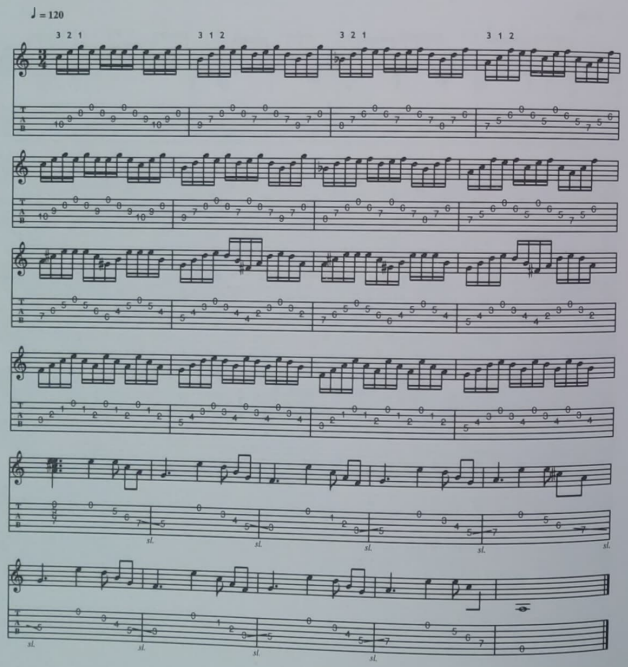
Étude 5



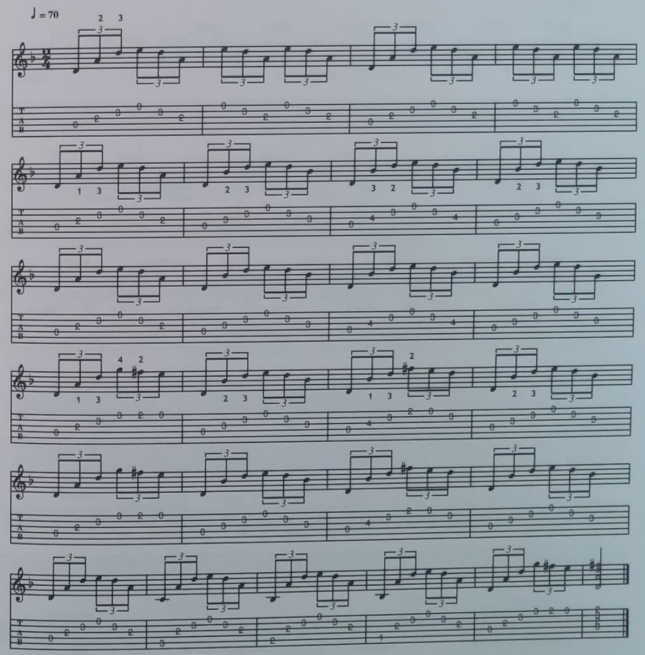
Étude 6



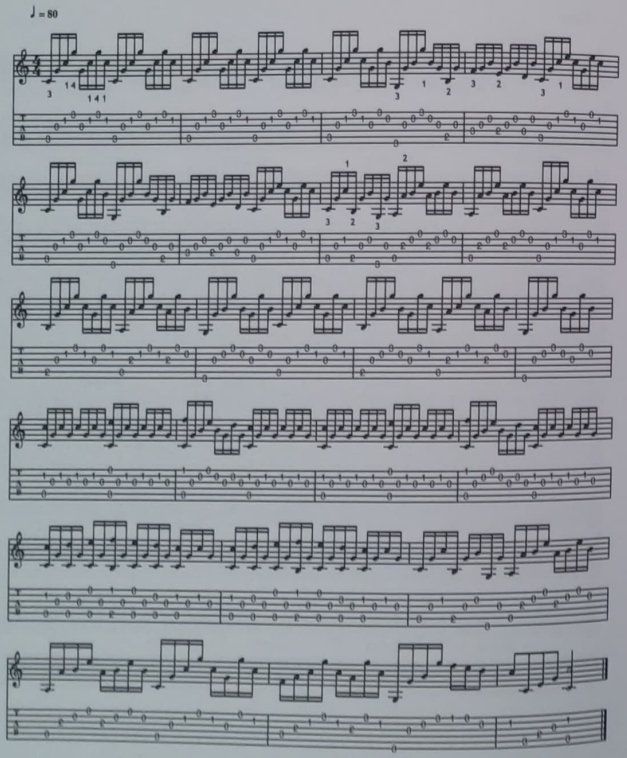
Étude 7



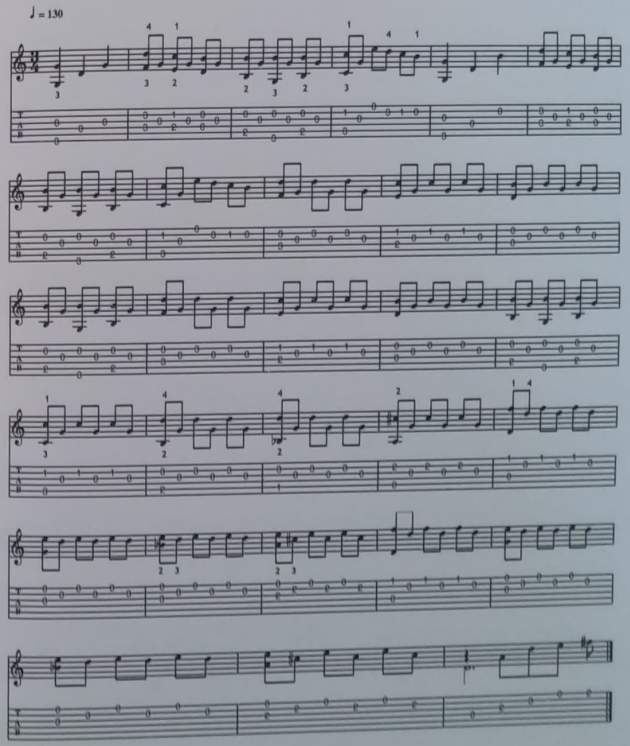
Étude 8



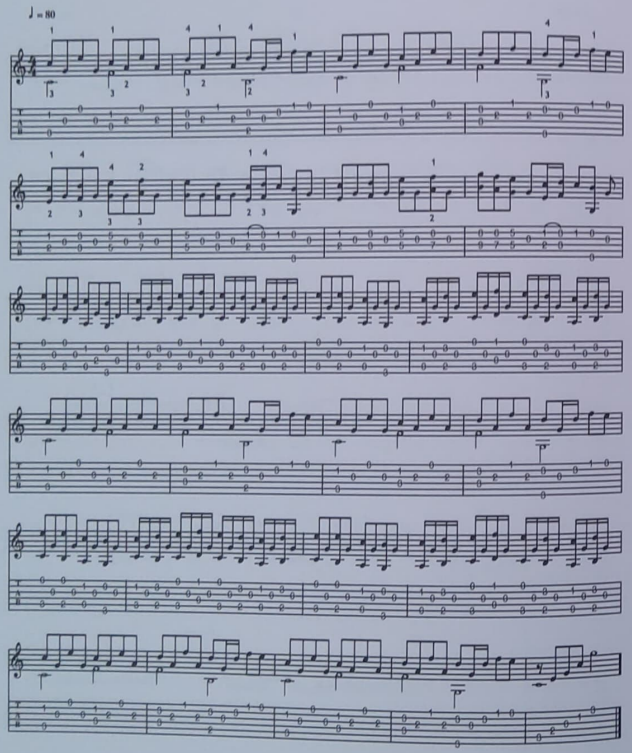
Étude 9



Étude 10



Étude 11



Introduction de la partie pratique

Vous tenez entre vos mains une méthode qui vous aidera à apprendre à jouer de la guitare. Les leçons sont présentées de façon simple et logique. Elles sont complétées par des photos, des schémas et des annexes avec des notes. Dans cette méthode sont rassemblés plusieurs exercices techniques ainsi que des œuvres musicales d'auteur.

Voici quelques recommandations avant de commencer votre apprentissage.

❒ Il est conseillé de jouer de la guitare dans une ambiance calme, de sorte que rien ne vous dérange.

❒ Essayez de ne pas vous limiter toujours au même endroit pour vos sessions d'apprentissage car cela provoque un sentiment d'habitude.

❒ Tout changement d'ambiance pendant l'apprentissage influencera de façon positive votre jeu.

❒ Suivez toutes les indications et tous les exercices présentés dans ce livre. Vous en tirerez ainsi le maximum de bénéfices et les résultats ne se feront pas attendre.

❒ Tous les jours, commencez à vous entraîner avec des exercices simples en allant à votre rythme vers des exercices plus compliqués. Mais ne vous précipitez pas ! Ne passez pas à la leçon suivante si la précédente n'est pas acquise.

❒ Évitez de trop répéter car la reproduction trop longue des mêmes passages ou des gammes peut mener au surmenage ou à une contraction excessive des muscles de la main.

❒ Jouez à la maison, pour vos proches, vos amis, devant un public. Les entraînements réguliers avec ce livre vous aideront à court terme à vous approprier la technique du jeu de la guitare et à obtenir des résultats considérables.

Bon courage !

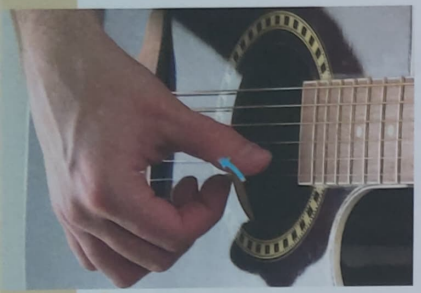
Leçon 1

Production du son avec la main droite

Il existe plusieurs moyens de produire le son avec la main droite :

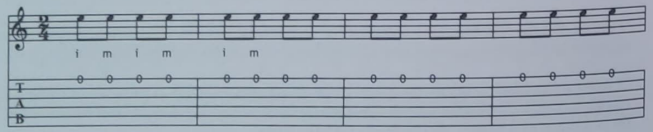
Tirando - on pince la corde sans appui. Ce moyen est celui qui est le plus souvent utilisé dans le jeu.

Apoyando - on pince la corde avec appui sur la corde voisine. Ce moyen est utilisé surtout pour les mélodies monodiques.



On met le pouce de la main droite (p) sur la deuxième corde, approximativement en face de la rosace. Ensuite, en alternant index (i) et majeur (m) sur la première corde, on produit le son par pincement. Il faut jouer avec le bout du doigt et avec l'ongle.

exercice 1



Remarque : avec les doigts (i), (m), et annulaire (a), le son doit être produit par un mouvement allant de bas en haut (vers soi).

Leçon 2

Chiffrage et rythme

Dans cette leçon nous allons aborder des exercices avec des chiffrages musicaux différents.

Les chiffrages principaux sont :

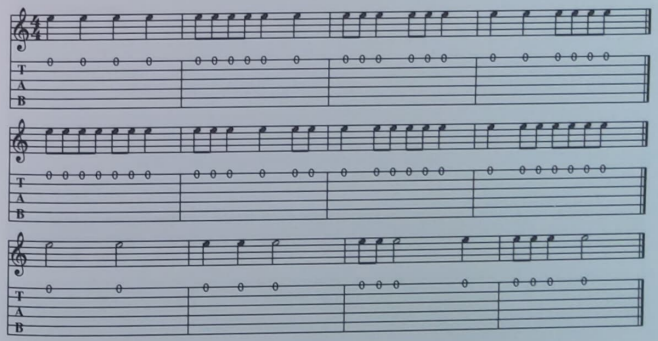
2/4 (deux noires dans une mesure)
3/4 (trois noires dans une mesure)
4/4 (quatre noires dans une mesure)
6/8 (six croches dans une mesure)
12/8 (douze croches dans une mesure), etc.

Jouez dans l'exercice suivant la note mi sur la première corde à vide, et comptez chaque temps fort et temps faible à haute voix. Comme notre chiffrage est 4/4, nous allons compter jusqu'à quatre et, ce faisant, entre les nombres il faut ajouter le mot « et ».

Un... et... deux... et... trois... et... quatre... et

Les temps « un », « deux », « trois » et « quatre » sont les temps forts. Le temps « et » est le temps faible.
À la main droite nous jouons avec les doigts (i) et (m) alternativement.

exercice 2



Après avoir assimilé cet exercice en comptant vous-mêmes, jouez cet exercice avec le métronome.

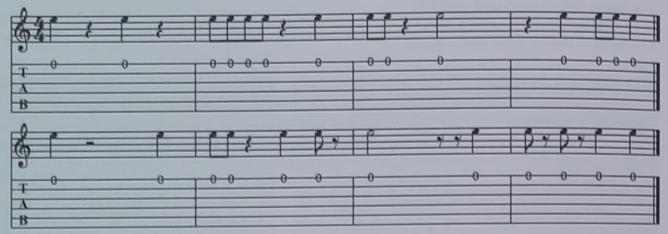
Leçon 3

Chiffrage, rythme et silences

Les *silences* matérialisent les moments de silence dans la musique.
Ils ont une durée déterminée et sont indiqués avec des symboles précis.

Dans cet exercice, il faut veiller à respecter la durée des notes et des silences.

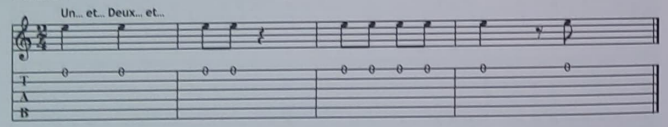
exercice 3



Faites attention car dans les exercices suivants le chiffrage rythmique change.

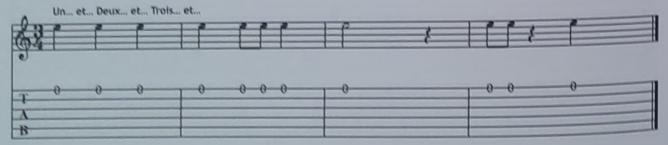
Dans cet exercice la mesure est à 2/4. Dans chaque mesure il faut donc compter jusqu'à deux.

exercice 4



Dans cet exercice la mesure est à 3/4. Comptez maintenant jusqu'à trois.

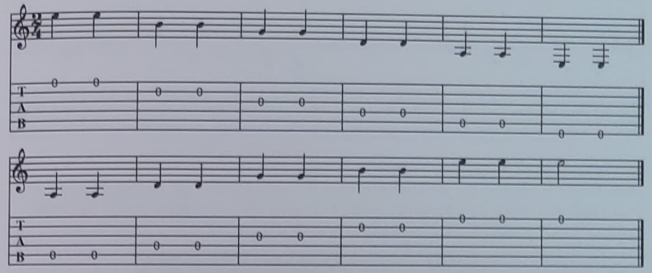
exercice 5



À partir de maintenant, dans les exercices qui suivront, comptez les temps à voix haute en suivant le chiffrage donné.

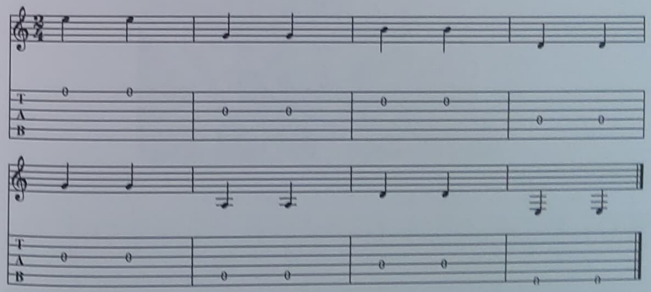
Dans cet exercice, à chaque mesure on descend d'une corde et, une fois sur la première corde, on revient. Veillez à ce que le pouce se pose sur la corde voisine inférieure quand c'est possible.

exercice 6



Dans cet exercice nous incluons maintenant des sauts de corde. Jouez le pouce comme précédemment.

exercice 7



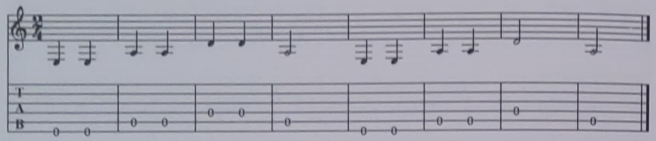
Leçon 4

Pouce (p)

Le pouce est utilisé non seulement comme un appui pour le jeu avec les doigts (i), (m) et (a), mais aussi pour le jeu particulier de certains morceaux. On l'utilise le plus souvent pour jouer la partie de basse.

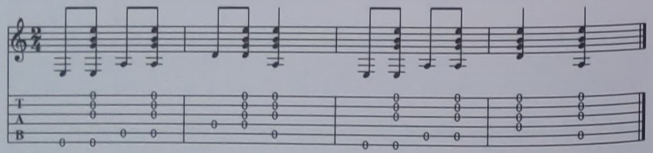
Dans l'exercice suivant, il faut jouer uniquement avec le pouce en utilisant la technique d'apoyando (vers le bas et en s'appuyant sur la corde voisine).

exercice 8



Dans l'exercice suivant, la mélodie est jouée par le pouce (p) sur les cordes de basse, et l'accompagnement est réalisé par les doigts (i), (m) et (a) sur les trois premières cordes.

exercice 9



Le doigt (i) produit le son de la troisième corde, le doigt (m), celui de la deuxième et le doigt (a) celui de la première.

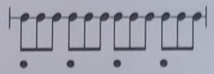
Leçon 5

Triolets

Les croches de triolet sont des croches particulières dont la durée est équivalente au tiers d'une noire. Trois croches de triolet forment un triolet, qui possède donc la durée d'une noire (de deux croches ordinaires).

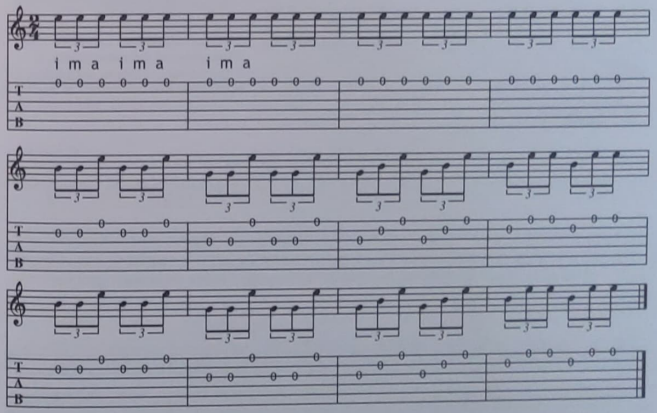
Pour apprendre à jouer les triolets, il est recommandé d'utiliser un métronome. Réglez le métronome à un tempo lent (par exemple, 60 battements par minute). Pour chaque coup du métronome, faites sonner la première des trois notes de chaque triolet.

Schématiquement on peut représenter cela ainsi :



Essayez de jouer avec les triolets d'abord sur la première corde et ensuite sur les autres. Dans ces exercices, l'index (i) tombe sur le temps fort et par conséquent sur le coup du métronome :

exercice 10



Leçon 6

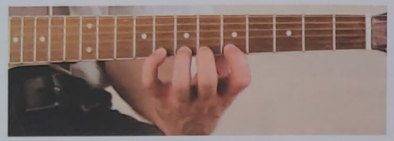
La main gauche

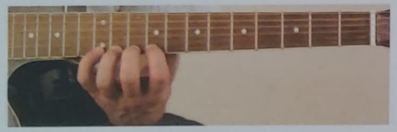
Avant de commencer le cours sur la main gauche nous dirons quelques mots sur les trois positions de la main sur le manche.

Une position désigne une façon de disposer les doigts de la main gauche sur le manche de la guitare.

La première position : le premier doigt se trouve sur la première touche (ou case), le deuxième doigt sur la deuxième, le troisième doigt sur la troisième et le quatrième doigt sur la quatrième.

La deuxième position : le premier doigt se trouve sur la cinquième touche, le deuxième sur la sixième, le troisième sur la septième et le quatrième sur la huitième.



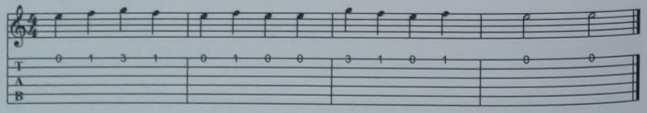


La troisième position : le premier doigt se trouve sur la neuvième touche, le deuxième sur la dixième, le troisième sur la onzième, le quatrième sur la douzième.

La répartition en trois positions est conventionnelle car il existe autant de positions que de touches sur le manche et il est possible d'utiliser n'importe quelle touche comme point de départ.

Dans cet exercice sous la forme d'une mélodie monodique, à chaque note correspond un doigt. En jouant cet exercice, veillez à ce que le pouce de la main gauche se trouve à peu près au milieu de la partie ovale du manche et en face de l'index de la main gauche.

exercice 11



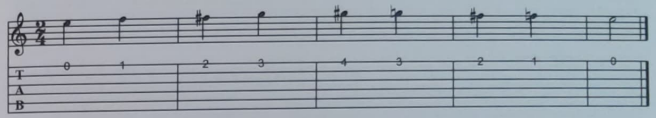
Leçon 7

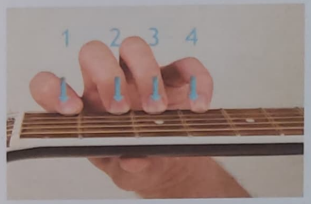
Chromatisme

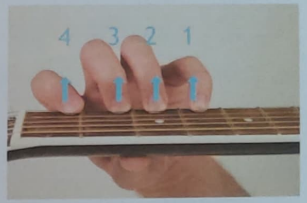
Le chromatisme dans la musique désigne un mouvement mélodique basé sur des demi-tons consécutifs. À la guitare, un intervalle d'un demi-ton correspond à un déplacement d'une touche vers le haut ou vers le bas.

Dans cet exercice les notes sont disposées successivement, de manière chromatique. Il faut jouer cet exercice en utilisant le procédé d'apoyando, ou bien avec le médiator en réalisant un mouvement alterné.

exercice 12

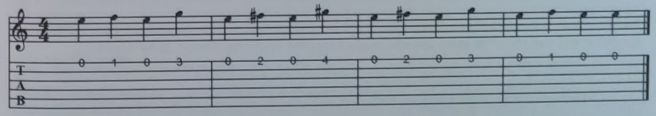


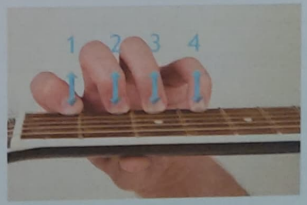




Dans l'exercice suivant, en première position, il faut bien faire attention à ce que chaque doigt de la main gauche reste en face de la touche lui correspondant.

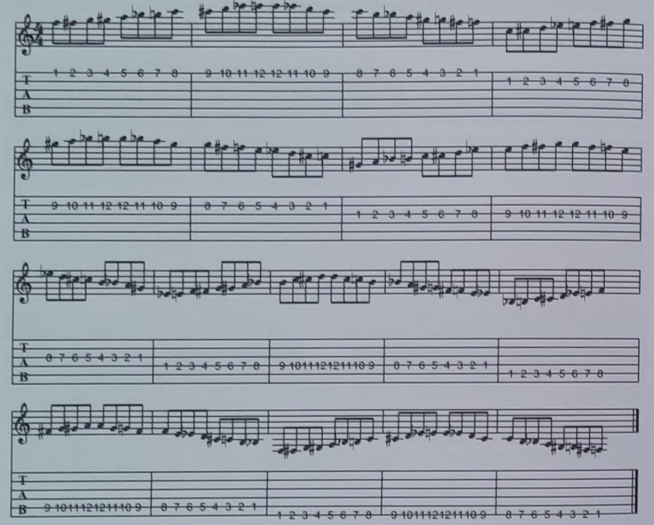
exercice 13





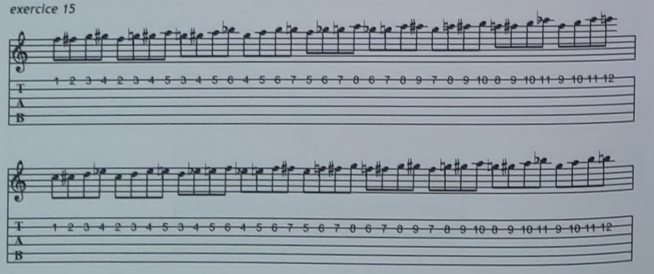
Dans l'exercice chromatique suivant, nous allons jouer en utilisant les trois positions : d'abord sur une corde, ensuite sur les autres. Quand vous passez d'une position à une autre, le rythme ne doit pas changer.

exercice 14



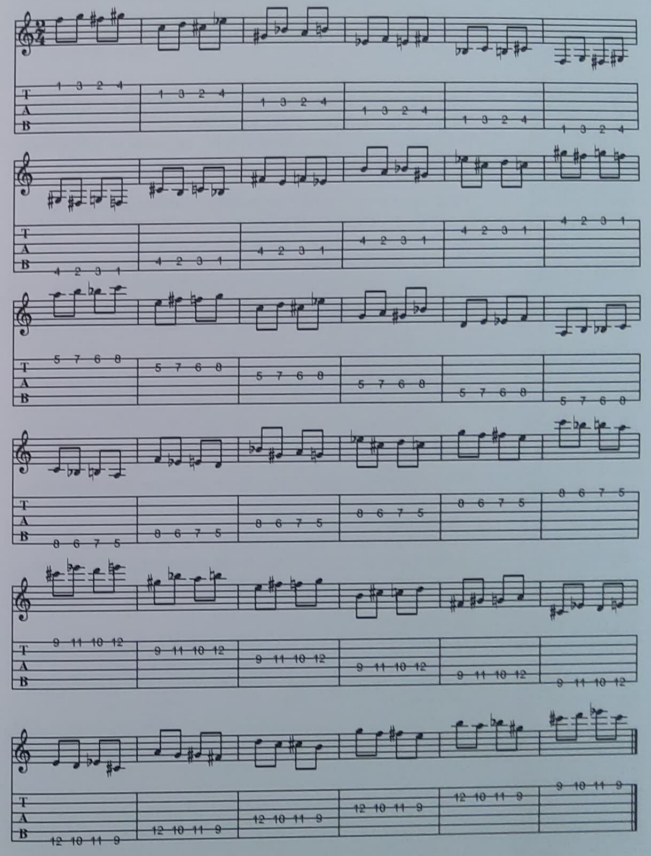
Dans l'exercice suivant, la main gauche a un mouvement ascendant. La première position est reproduite avec un décalage régulier d'un demi-ton (une touche).

exercice 15



Dans l'exercice suivant nous revenons à nos trois positions. À présent, chaque position est déclinée non pas horizontalement mais verticalement sur le manche.

exercice 16



Leçon 8

Disposition des notes sur le manche

Observez attentivement le schéma de la disposition des notes sur le manche de la guitare accordée de manière classique (la plus répandue).

Il est très utile de savoir repérer à l'oreille où se trouvent les notes sur le manche de la guitare.
Pour acquérir ce savoir, le mieux est de jouer la mélodie en la chantant à haute voix.

Il est à noter qu'à part l'accordage académique dont les notes sont indiquées ici sur le manche, il existe un grand nombre d'autres accordages. Cela signifie que les cordes peuvent être accordées sur d'autres notes. Il est ainsi possible d'accorder la guitare de sorte que l'emploi de cordes à vide produise un accord harmonieux.
Essayez par exemple d'accorder la guitare pour l'accord D (ré majeur).

Dans ce cas, la première corde est accordée sur le ré, la deuxième corde sur le la, la troisième corde sur le fa dièse, la quatrième sur le ré, la cinquième sur le la et la sixième sur le ré.

Voilà encore quelques accordages parmi les plus répandus :

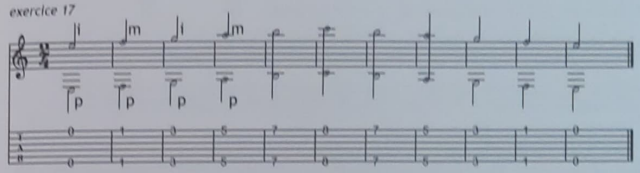
Sol majeur
La première corde est accordée sur le ré, la deuxième corde sur le si, la troisième corde sur le sol, la quatrième sur le ré, la cinquième sur le sol et la sixième sur le ré.

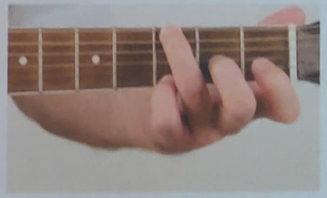
La majeur
La première corde est accordée sur le mi, la deuxième corde sur le do dièse, la troisième corde sur le la, la quatrième sur le mi, la cinquième sur le la et la sixième sur le mi.

Comme vous le savez l'accordage le plus répandu de la guitare est : mi, si, sol, ré, la, mi (de la première à la sixième corde).

La première et la sixième corde à vide sonnent à la hauteur de la note mi (avec une différence de trois octaves entre elles). Dans l'exercice suivant, dans lequel sera utilisé le pouce (p) et les doigts (i) et (m), on va exécuter une mélodie à deux voix sur la première et la sixième corde.

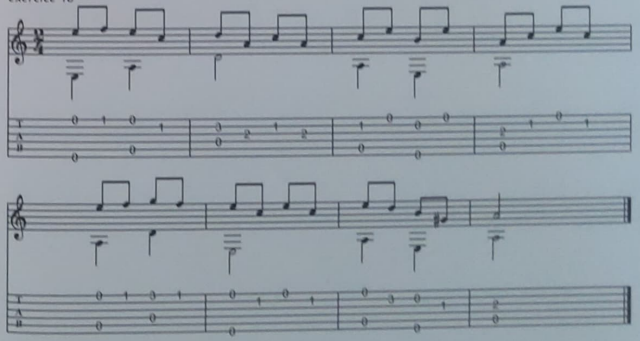
exercice 17





Dans la mélodie suivante la basse (le pouce) joue apoyando la sixième, la cinquième et la quatrième corde à vide (mi, la, ré). Pour les aigus, il faut utiliser la technique de tirando sur les cordes supérieures.

exercice 18



Leçon 9

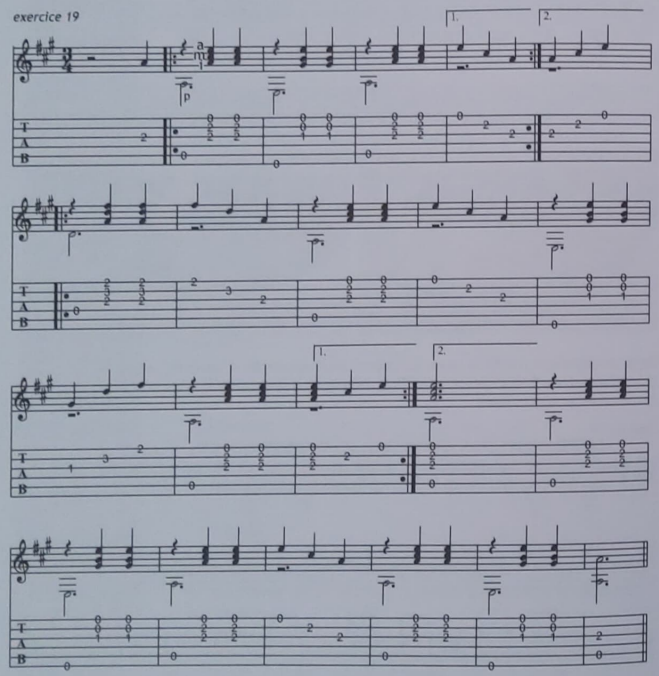
Les signes permettant d'abréger la notation musicale

Pour ne pas encombrer le texte musical avec des passages qui se répètent, il existe des signes de répétition. Nous vous proposons de prendre connaissance des deux signes les plus répandus : la barre de reprise et la volta.

S'il n'y a qu'un seul signe de reprise cela veut dire qu'il faut rejouer une fois tout le passage qui se trouve à gauche de la reprise. :||

S'il y a deux signes de reprise en regard, alors on répète une fois le texte qui se trouve entre les deux : ||: :||

exercice 19



Quand il y a des répétitions dans les fragments musicaux, il arrive très souvent qu'ils aient des terminaisons différentes. Ces terminaisons sont repérées par des signes de volta. Après la première exécution du fragment, on joue la première volta et on reprend. Après la seconde exécution du fragment, on joue la seconde volta :

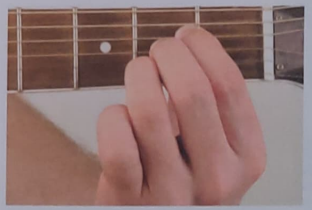
1. 2.

Dans l'exercice 19 on répète un passage deux fois avec des terminaisons différentes. Il en est de même avec la deuxième partie. La troisième partie est jouée sans répétition.

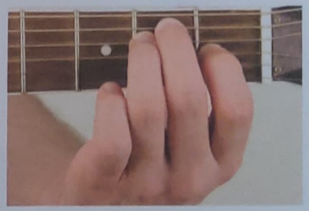
Attention : l'exercice est composé dans la tonalité de la majeur. À la clé il y a trois dièses donc toutes les notes fa, sol et do que vous rencontrez dans la partition seront dièse.

Cet exercice est basé sur trois accords (A - la majeur, E - mi majeur et D - ré majeur). Repérez d'abord sur le manche la position de ces accords. Entraînez-vous pour commencer à jouer chaque accord séparément. Passez ensuite à l'interprétation de l'exercice.

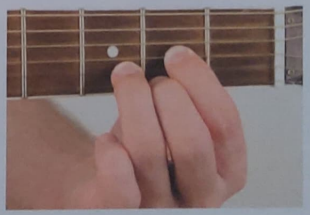
A



E



D



Leçon 10

Le timbre du son

Le son est produit à la guitare avec la main droite dans la zone qui s'étend du chevalet au manche. Dans les exercices initiaux la main droite était positionnée au milieu de la rosace parce que cette position est la plus confortable.

Cependant le son peut être produit plus près du manche ou plus près du chevalet. En fonction de cette position le timbre changera sensiblement.
On peut diviser la zone sur laquelle on peut produire les sons en trois parties :

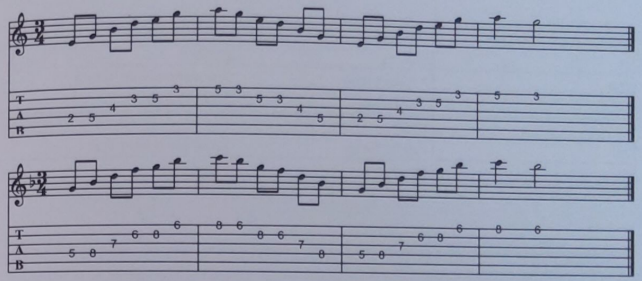
Le son produit près du manche est le plus doux.

Au milieu, entre le chevalet et le manche, le son est doux.

Près du chevalet, le son est le plus perçant.

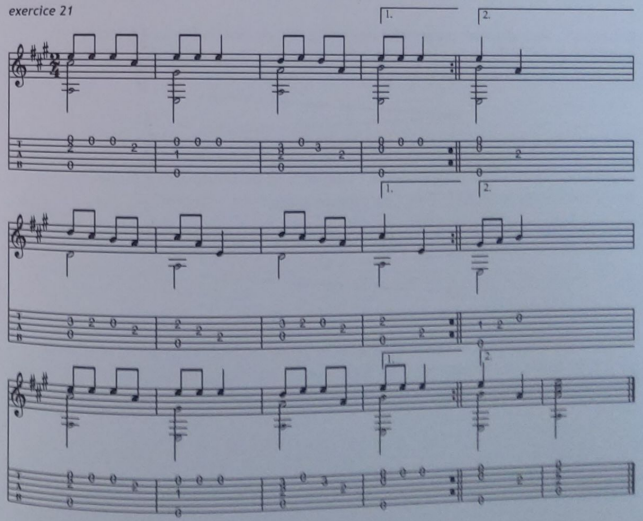
Jouez ces exercices monodiques avec des timbres différents en variant la position de la main droite.

exercice 20



De même, jouez l'exercice suivant en utilisant des timbres différents.

exercice 21



Leçon 11

Dynamique

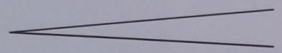
L'intensité du son dépendra de la force avec laquelle vous jouerez.
Le tableau ci-dessous représente les différentes désignations des nuances.

Désignation abrégée	Désignation complète	Signification
p	piano	faible
mp	mezzo piano	moyennement faible
pp	pianissimo	très faible
f	forte	fort
mf	mezzo forte	moyennement fort
ff	fortissimo	très fort

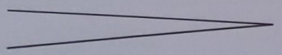
Pour désigner des intensités extrêmes (fortes ou faibles) on ajoute à ces désignations des lettres supplémentaires f ou p.

Pour signifier un changement d'intensité progressif, on utilise les désignations suivantes :

Crescendo : augmentation progressive de l'intensité, de plus faible à plus forte. On l'indique dans la notation avec l'abréviation « cresc ».



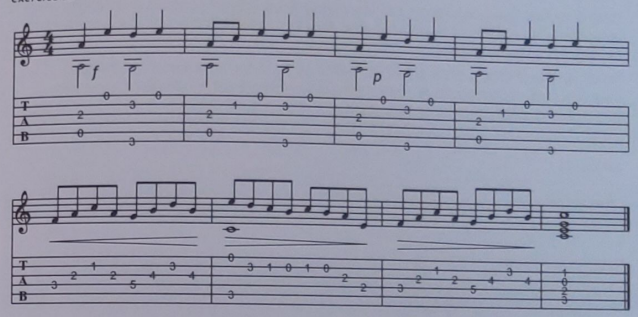
Diminuendo : diminution progressive de l'intensité, de plus forte à plus faible.
On l'indique dans la notation avec l'abréviation « dim » (ou « decresc »).



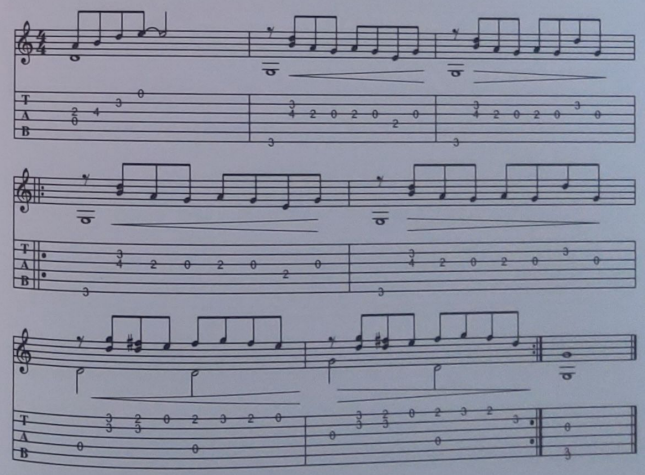
On place généralement ces signes en dessous de la portée mais ils peuvent se trouver parfois au-dessus. On indique avec ces signes des changements d'intensité de courte durée et avec les signes cresc. et dim. des changements pour un plus long intervalle de temps.

Dans ces exercices simples, le changement d'intensité sonore apporte de la variété et de la densité.

exercice 22



exercice 23



Leçon 12

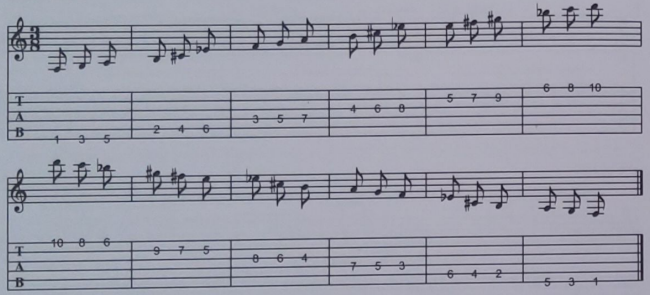
Améliorer la flexibilité des doigts de la main gauche

Dans cette leçon vous trouverez des exercices utiles pour le développement de la flexibilité des doigts de la main gauche.

Rappelez-vous bien que tous ces exercices techniques doivent d'abord être joués lentement. Si vous sentez la moindre gêne dans la main gauche, il faut vous arrêter et laisser la main se reposer.

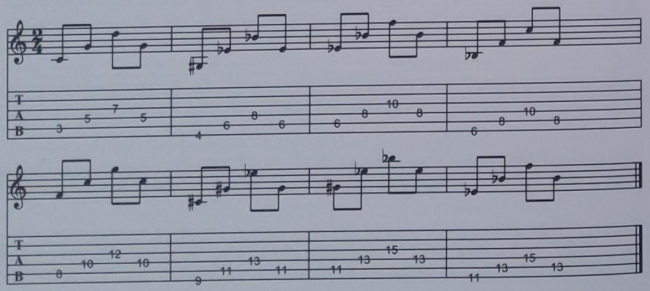
Attention : le chiffrage est à 3/8 (c'est-à-dire qu'il y a trois croches dans chaque mesure). Il est recommandé de jouer cet exercice avec d'autres dessins rythmiques en produisant ainsi des accents différents.

exercice 24



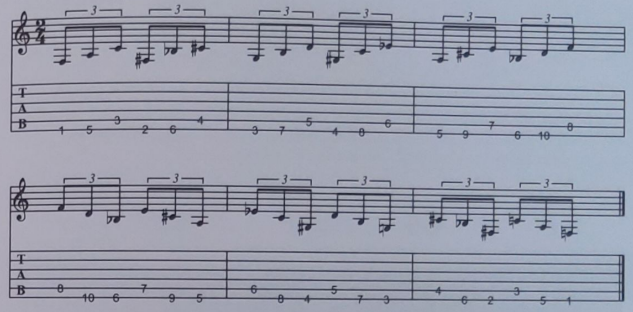
Dans l'exercice suivant, il faut fretter avec la main gauche des accords de trois notes.

exercice 25



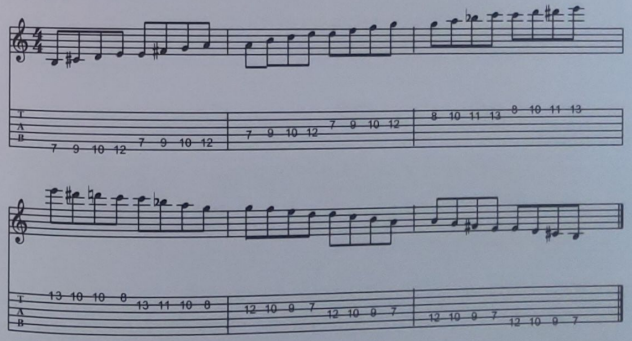
Cet exercice chromatique utilise des triolets. Pensez à accentuer le premier temps de chacun d'eux.

exercice 26



Dans l'exercice ci-dessous les quatre doigts de la main gauche sont utilisés.

exercice 27



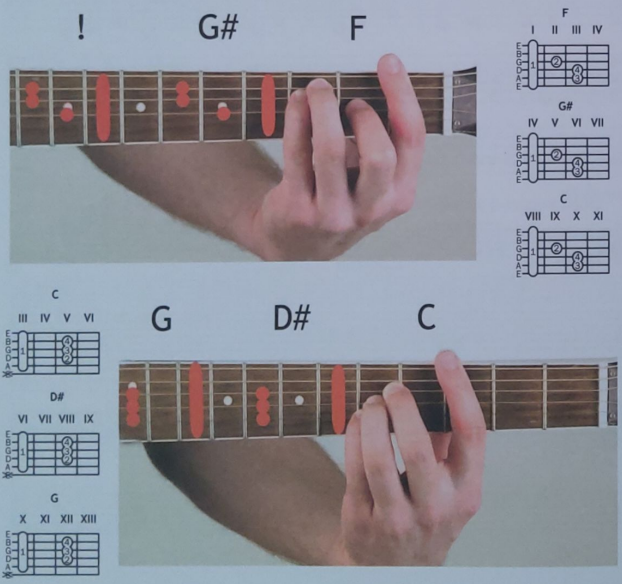
Leçon 13

Barré ou l'accord barré

Analysons de près l'accord barré, qui est d'un emploi très fréquent.

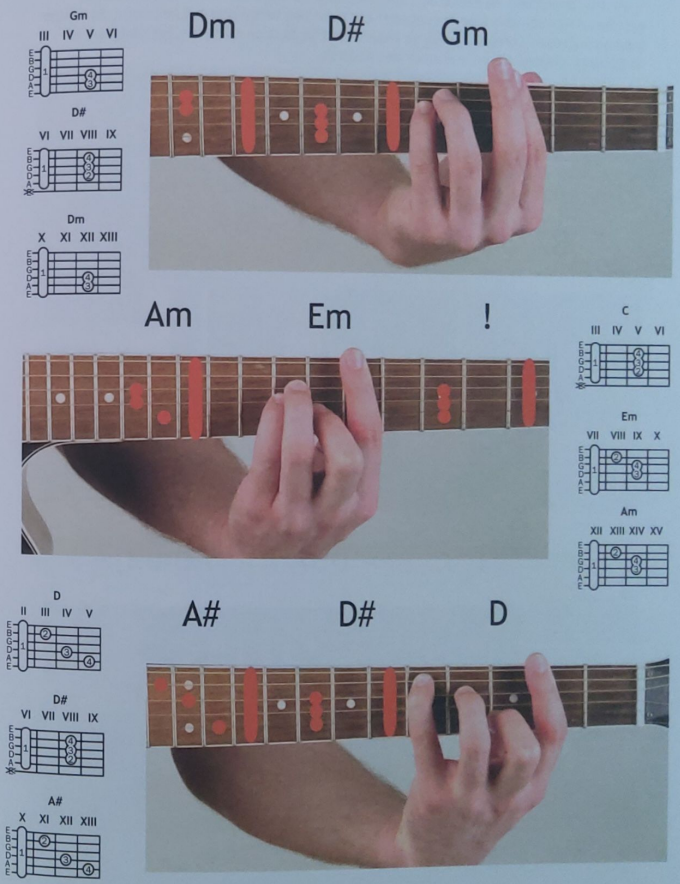
Comme nous l'avons indiqué précédemment, le barré est le procédé par lequel, dans un accord, toutes les cordes sont frettées sur la même case avec l'index de la main gauche. Pour indiquer un barré devant un accord, on met normalement un crochet.

Au début, il est assez difficile d'appuyer sur toutes les cordes du barré mais cela ne doit pas vous décourager. Les différents barrés se ressemblent, comme par exemple les accords F, G, A, qui sont frettés de la même façon, mais sur des cases différentes. Jouez les successions suivantes à la vitesse de votre choix.



Barré ou l'accord barré

L'exemple de l'accord de do majeur nous montre qu'à la guitare il est possible de jouer le même accord à des cases différentes du manche. Il sonnera un peu différemment mais il sera composé des mêmes notes (dans un ordre différent, certaines notes pouvant être plus hautes d'une octave).



Leçon 14

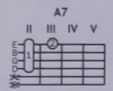
Demi-barré

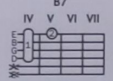
Pour réaliser un demi-barré, on frette 3 ou 4 cordes dans un accord.

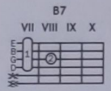
Il est très important, au début de l'apprentissage du demi-barré, de laisser la main gauche se reposer sans trop la surmener car c'est une technique qui nécessite du temps pour la maîtriser. Lorsque l'index se trouve dans la position du barré, les trois autres doigts sont disponibles pour réaliser des accords.

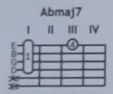
Passons aux exercices. Il est recommandé de jouer chaque exercice un certain nombre de fois afin d'atteindre une aisance dans le passage d'une position à une autre. De plus, le son ne doit pas s'interrompre lorsque l'on passe d'un accord à un autre.

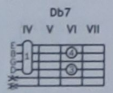
B7 B7 A7

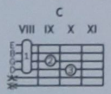




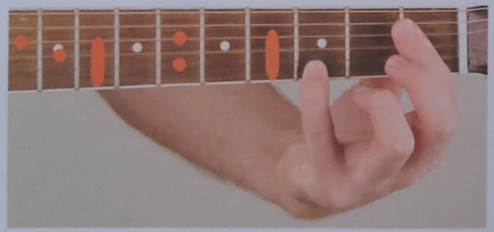




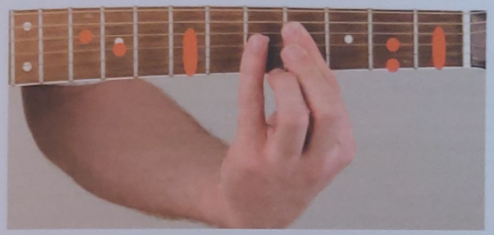


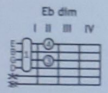


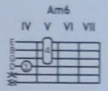
! Db7 Abmaj7

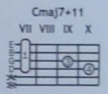


Cmaj7+11 Am6 Ebdim



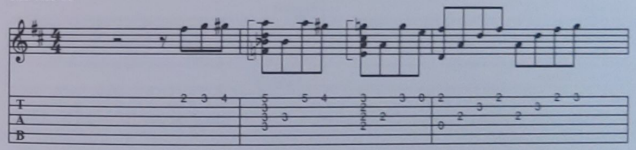


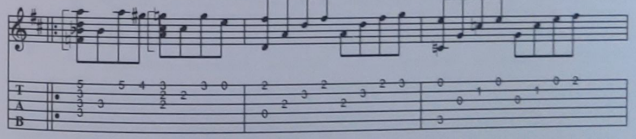


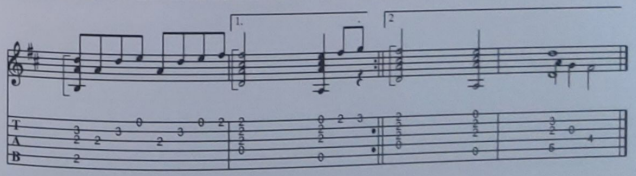


La composition suivante est basée sur l'emploi du demi-barré.

exercice 28







Leçon 15

Battement et rythme

Le battement des cordes est en général utilisé soit pour accompagner une mélodie, soit pour jouer en groupe.

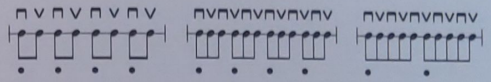
Pour apprendre le battement, il est important de connaître et de respecter les tempos :

Largo	Large
Grave	Grave, très lent
Adagio	À l'aise (un peu moins lent que lento)
Lento	Lentement
Larghetto	Assez large
Andante	Tranquille, d'un pas lent
Andantino	Un peu plus vite qu'andante
Moderato	Modéré
Allegretto	Animé
Allegro	Gai
Animato	Avec exaltation
Vivace	Vif
Presto	Rapide
Ritenuto	Retenu
Rallentando	Ralentissant
Accelerando	Accélérant

On désigne les tempos en italien. Le tempo est indiqué en début de partition, en haut et au-dessus des notes.

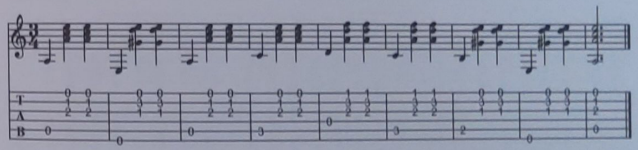
Pour apprendre la technique du battement, faites l'exercice suivant. En tenant le médiator dans la main, essayez de reproduire le mouvement en touchant avec le bout du médiator la surface d'une table comme indiqué sur la photo. La main doit rester détendue.

Ensuite, travaillez le même mouvement à la guitare. Dans cet exercice on joue avec les cordes étouffées en les bloquant sur le manche avec la main gauche. Les cordes sonnent alors de façon assourdie. Vous pouvez jouer avec le médiator de haut en bas et de bas en haut ou bien jouer avec le pouce (p) de haut en bas et avec l'index (i) de bas en haut. Jouez d'abord les croches, comptez en même temps jusqu'à deux : « un… deux… ». Ensuite, au même tempo, jouez les triolets puis les quintolets. Le mouvement, qu'il provienne du médiator ou bien des doigts, ne change pas. En jouant les triolets, comptez jusqu'à trois. En jouant les quintolets, comptez jusqu'à cinq. Ainsi, le temps fort tombe alternativement sur un mouvement vers le haut ou sur un mouvement vers le bas.

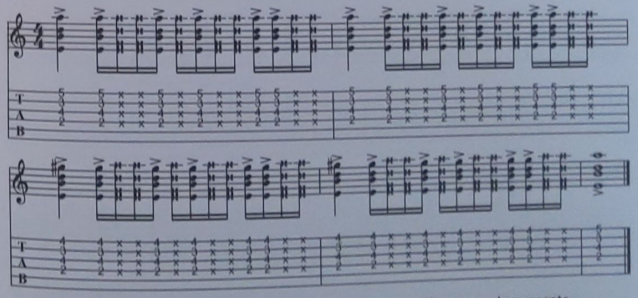


Étudiez et jouez les exemples suivants provenant de styles musicaux différents. Attention, chacun possède un rythme différent.

Valse

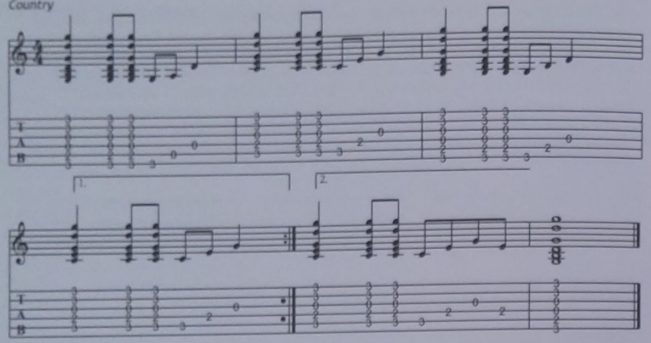


Funk

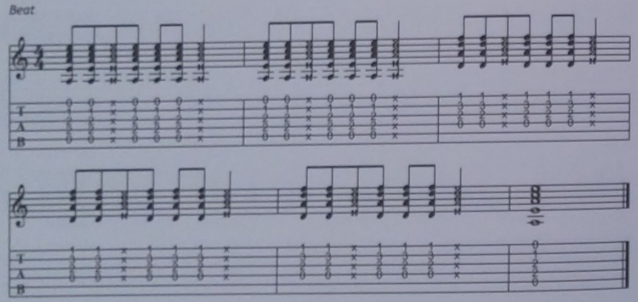


Au-dessus de certaines notes sont placés des signes >, qui désignent « les accents » servant à accentuer les temps forts.

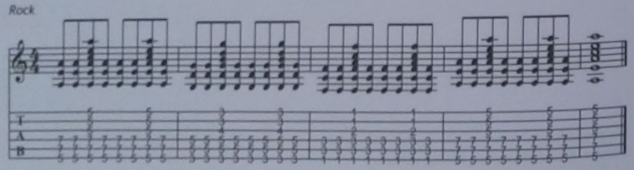
Country



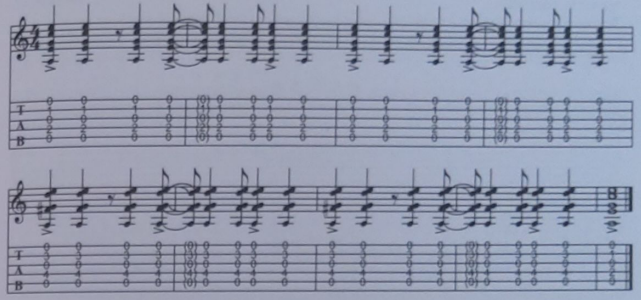
Beat



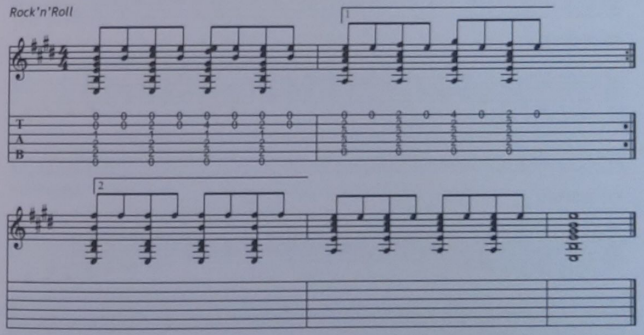
Rock



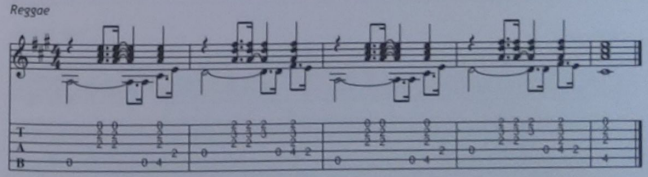
Bossa-nova



Rock'n'Roll



Reggae



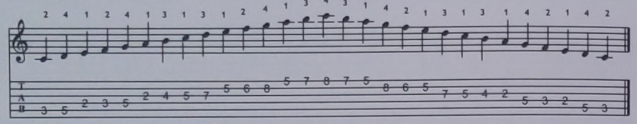
Leçon 16

Gammes

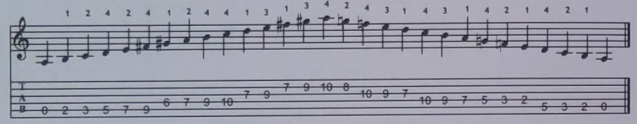
La gamme est la succession des notes situées à l'intérieur d'une octave. Une gamme se définit par sa tonalité.

Le mieux est d'étudier deux gammes qui ont la même armature, c'est-à-dire dans des tonalités parallèles.
Toutes ces gammes sont à jouer à la main droite avec les doigts (i) et (m).

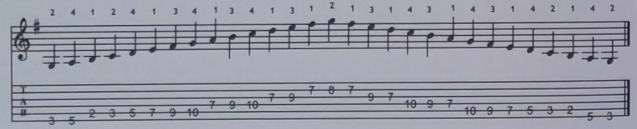
do majeur



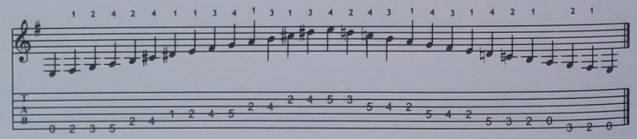
la mineur



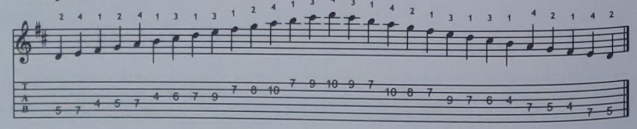
sol majeur



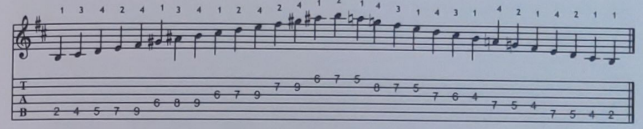
mi mineur



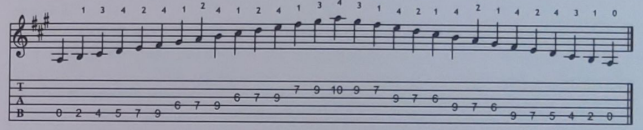
ré majeur



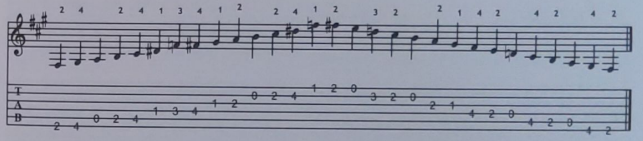
si mineur



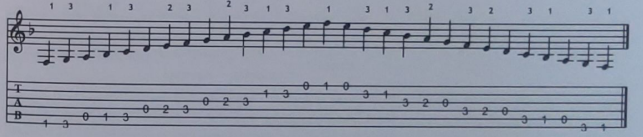
la majeur



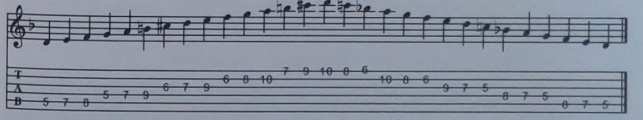
fa# mineur



fa majeur



ré mineur

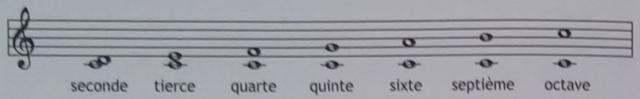


Leçon 17

Intervalles

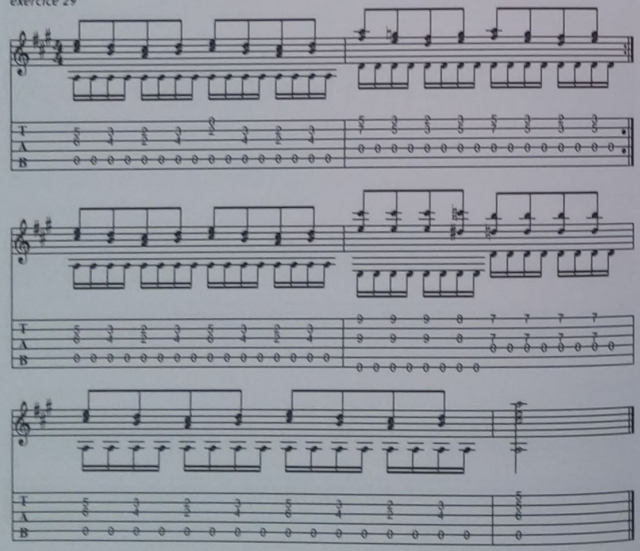
Un intervalle désigne la distance entre deux notes produites ensemble ou consécutivement. On peut construire un intervalle à partir de n'importe quelle note.

Voici les intervalles les plus courants :



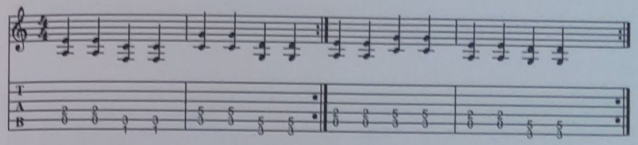
À titre d'exemple, nous vous proposons quelques mesures d'un morceau de rock'n'roll. La basse est exécutée au pouce (p) en rythme de doubles croches. Dans la mélodie il y a des tierces et des sixtes.

exercice 29



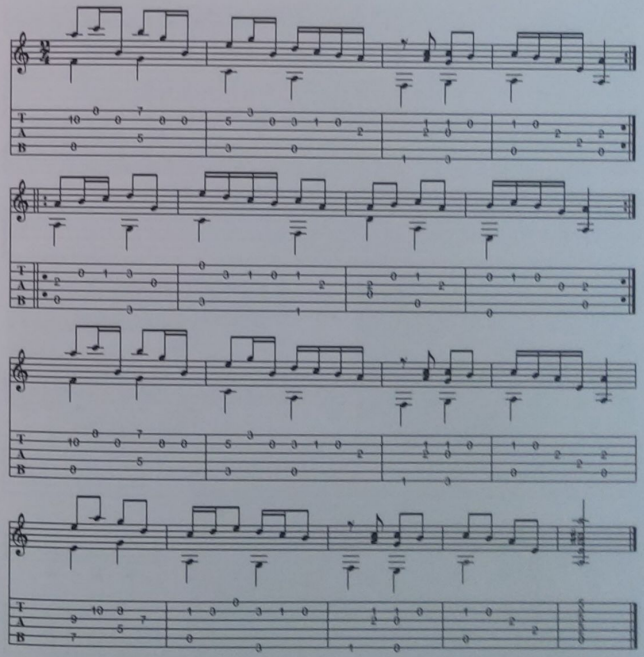
La mélodie suivante est basée sur des intervalles de quintes. La musique de style rock utilise souvent ces intervalles.

exercice 30



Dans les exercices suivants on utilise des intervalles plus grands, composés à l'aide des intervalles que nous connaissons auxquels on a ajouté une octave :

exercice 31



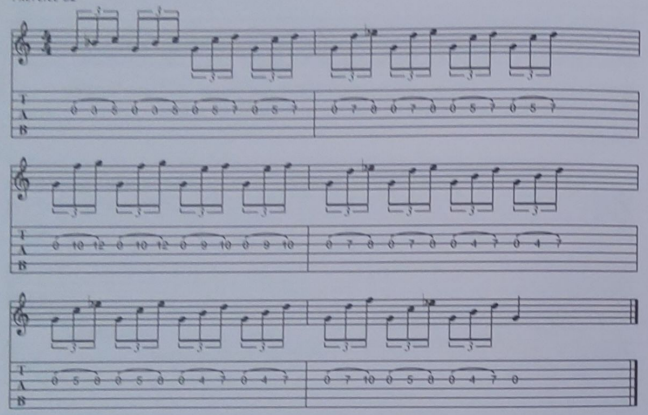
Leçon 18

Legato

Le legato désigne le passage harmonieux d'une note à une autre. Nous avons déjà parlé du legato dans la première partie du manuel.

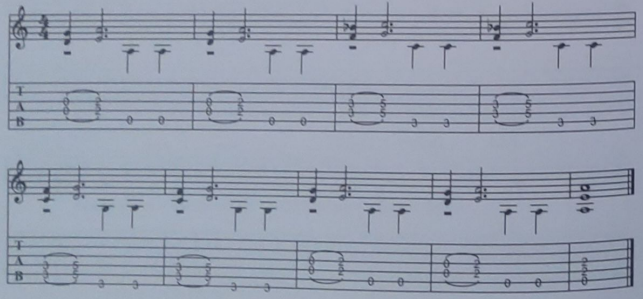
Ici sont présentés les exercices concernant le legato ascendant. Dans ce cas, la première note de chaque triolet est produite par la main droite et les deux suivantes par une frappe des doigts de la main gauche sur la corde :

Exercice 32



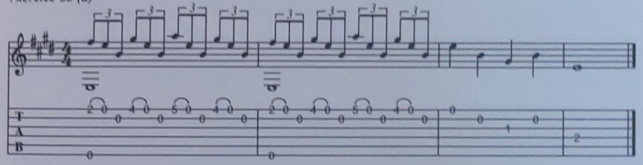
Dans cet exercice, le legato est joué avec deux doigts de la main gauche en même temps. Les photos vous aideront à mieux comprendre comment le jouer.

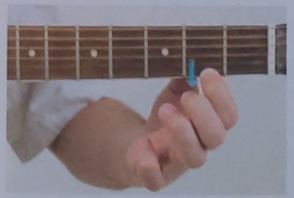
Exercice 33

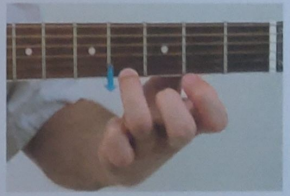


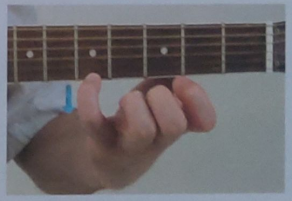
Les trois exercices présentés ci-dessous forment une seule composition. Ils utilisent le legato descendant :

Exercice 33 (a)

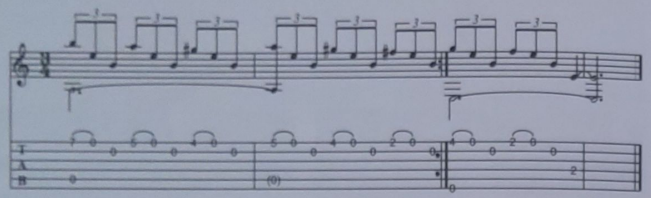






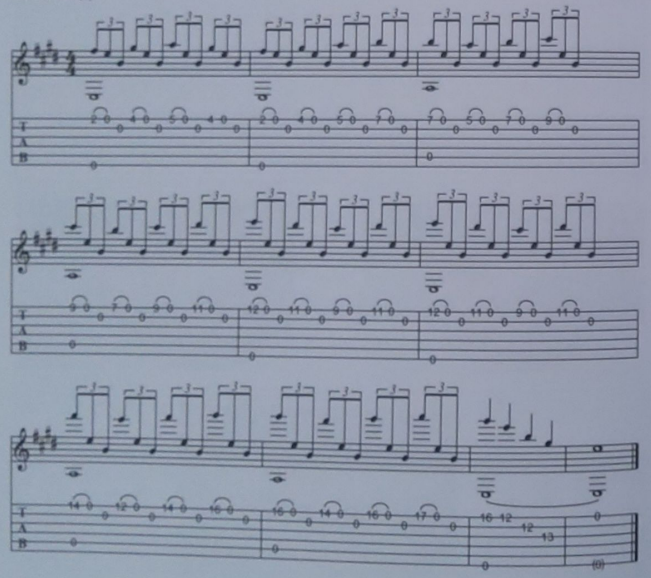


Exercice 33 (b)



Dans ce troisième exercice nous allons utiliser des positions hautes.
Certaines notes se trouvent après la douzième case.

exercice 33 (c)

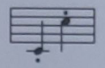


Leçon 19

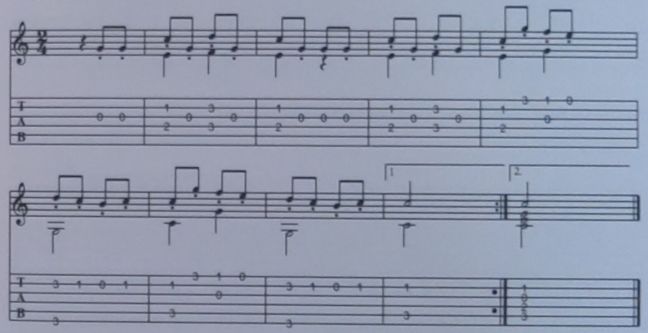
Staccato

**Le staccato est une technique qui permet de jouer les sons de manière saccadée.
Il crée la sensation qu'après chaque son il y a une coupure.**

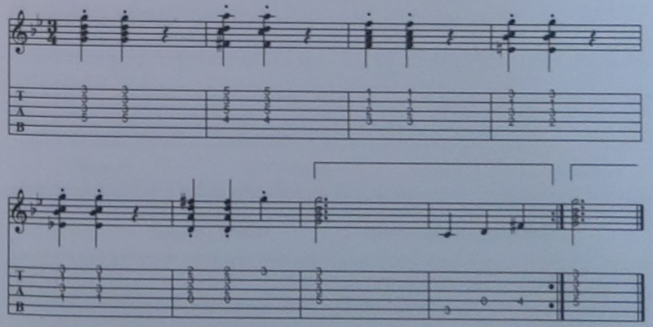
Le staccato est obtenu en étouffant la corde juste après la production du son.
Dans la notation il est désigné par un point au-dessus ou en dessous de la note :



Exercice 34



Exercice 35



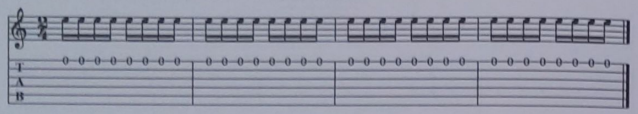
Leçon 20

Trémolo

La répétition rapide d'une même note est appelée trémolo. Ce procédé est utilisé surtout dans la musique classique.

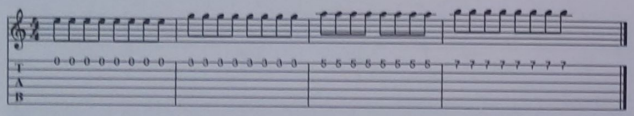
Commençons par des exercices sur la première corde à vide. Bien sûr, il est profitable par la suite de jouer cet exercice sur chacune des six cordes. Le doigté correspondant à un trémolo classique à quatre notes est : (p) (a) (m) (i).

Exercice 36



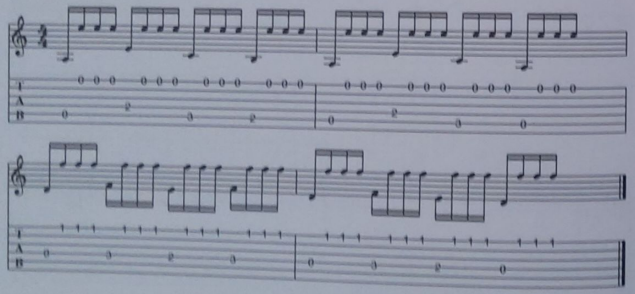
Comme toujours, jouez d'abord lentement puis accélérez peu à peu.

exercice 37



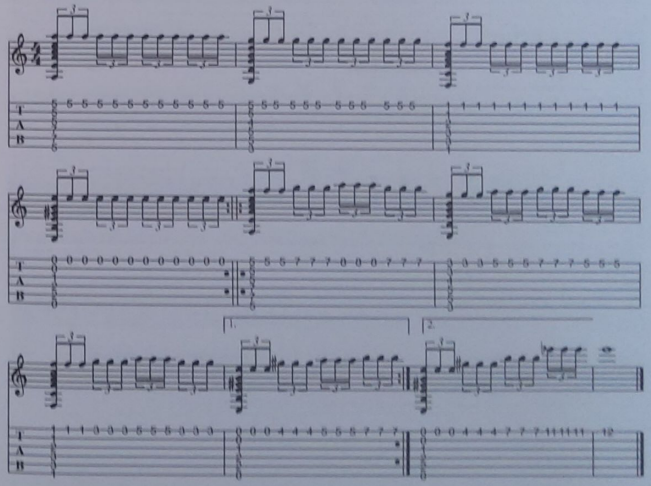
Dans l'exercice suivant, la mélodie est jouée à la basse au pouce (p) et le trémolo joue la mélodie d'accompagnement avec les doigts (a), (m) et (i).

exercice 38



Dans cette composition, le barré est joué en arpeggiato en faisant glisser le pouce (p) sur toutes les cordes de la sixième à la première.

exercice 39



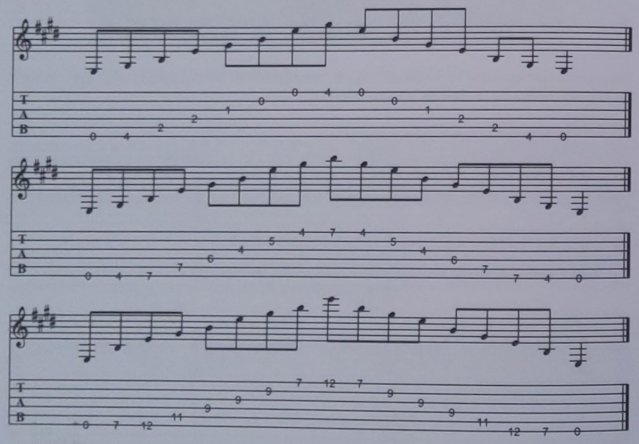
Leçon 21

Arpèges à la main gauche

Un arpège est la production successive des sons d'un accord.

Un des arpèges les plus faciles à jouer à la guitare est l'arpège de mi majeur. Jouez cet exercice dans les trois positions suivantes : le premier sur la première case, le deuxième sur la quatrième case, le troisième sur la septième case. Dans les deux premières positions, les notes sont plutôt rapprochées. Dans la troisième position, c'est un peu plus difficile : on fait un « saut » du si au mi sur la sixième corde.

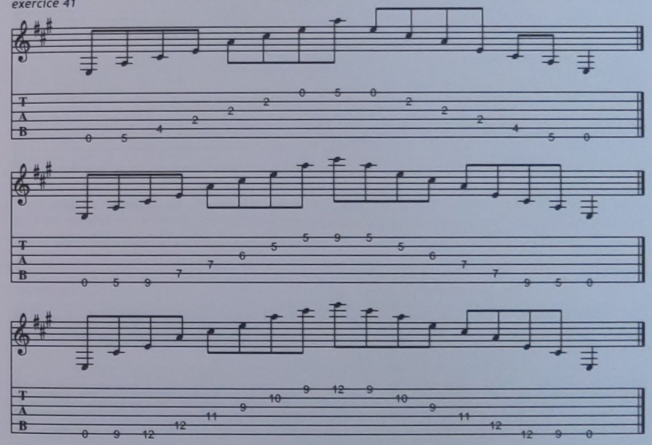
exercice 40



Jouez cet exercice en apoyando mais également avec le médiator et un mouvement alterné.

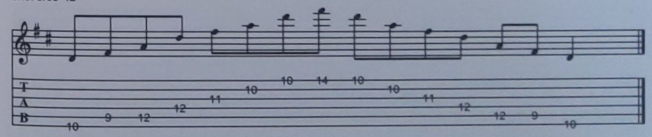
Dans l'exercice suivant, jouez en arpège l'accord de la majeur dans trois positions. Dans la première position de la quatrième note jusqu'à la sixième il faut faire un demi-barré et le maintenir pour la descente.

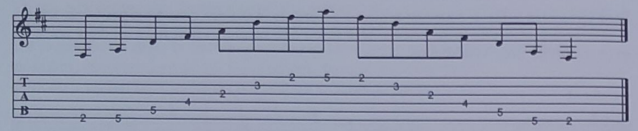
exercice 41

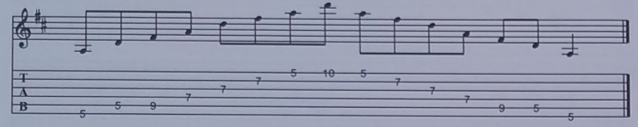


Dans l'exercice suivant jouez en arpège l'accord de ré majeur.

exercice 42

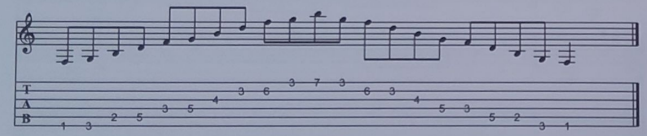


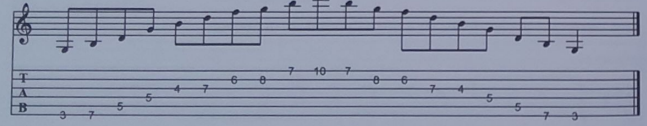


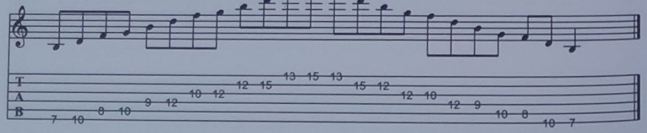


Dans cet arpège, sur l'accord G7 nous jouons les notes sol, si, ré, fa. Attention : dans ce cas, on joue sur des positions différentes de la main gauche.

exercice 43



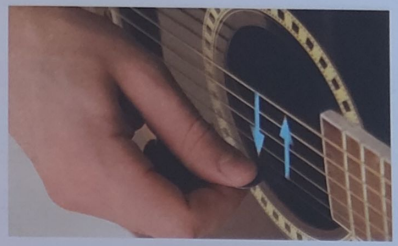




Leçon 22

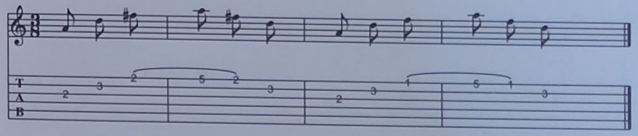
Sweeping

La technique du sweeping consiste à changer le sens du mouvement du médiator non pas en fonction des durées des notes jouées, mais lorsque le médiator passe d'une corde à l'autre.



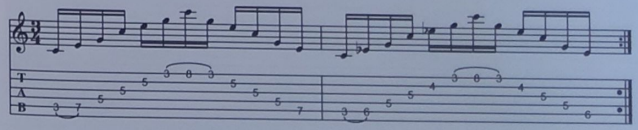
Tous les exercices pour le sweeping sont composés en majeur et en mineur. Entre les deux, une seule note change. Le premier exercice est en ré majeur et ré mineur.

exercice 44



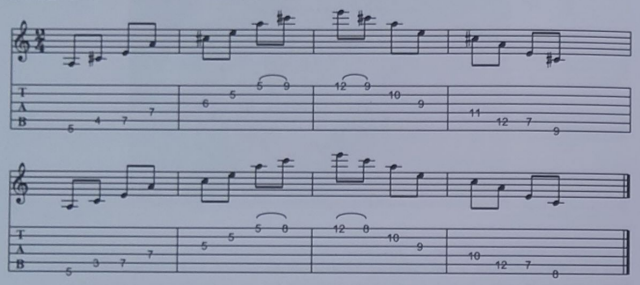
Le deuxième exercice est en do majeur et do mineur.

exercice 45



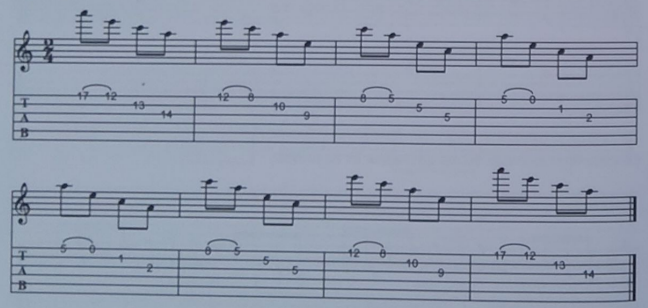
Le troisième exercice est en la majeur et la mineur. Dans cet exercice on passe de la cinquième position à la neuvième.

exercice 46



Dans l'exercice suivant nous allons utiliser des positions plus hautes.

exercice 47



Leçon 23

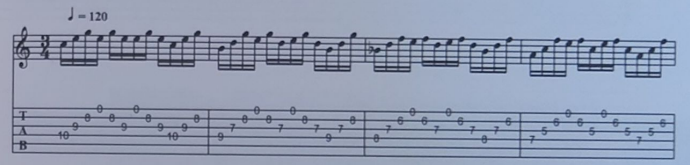
Travailler avec les notes de musique et les partitions

Dans la première partie du manuel nous avons présenté des études. Examinons l'une d'elles de façon plus détaillée. Prenons l'étude n° 7.

Cette étude doit être jouée rapidement (120 battements du métronome à la minute, soit un tempo allegro). Cependant, comme toujours, l'apprentissage doit se faire à un tempo lent.

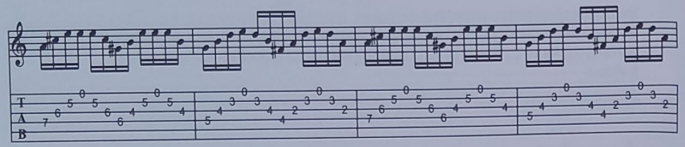
Examinons les quatre premières mesures. Pour chaque mesure on a une seule position de la main gauche. Il s'agit du mouvement descendant des accords parfaits majeurs C, G, Bb et F, accompagnés par la première corde E qui est à vide :

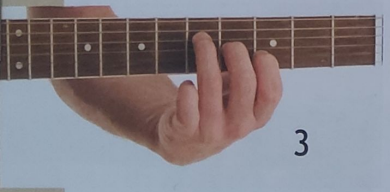
exercice 48



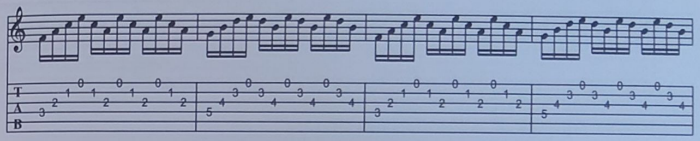
Ces quatre mesures se répètent.

Continuons l'analyse de la mesure 9 à la mesure 12. Nous avons une situation relativement identique sauf que nous changeons de position deux fois par mesure. Les accords sont ici A, E, G et D (tous majeurs), les mesures 11 et 12 n'étant que la répétition des mesures 9 et 10.

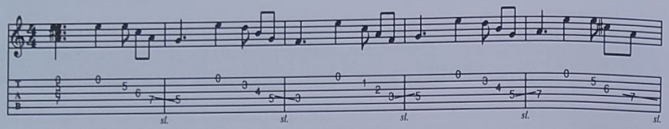




Comme vous le voyez, la main droite joue en arpège.
Dans les mesures 13 et 14 (tout comme dans les mesures 15 et 16), nous trouvons les accords F majeur et G majeur :



Dans la suite de l'étude, le rythme change.
Pour passer d'une position à une autre, on utilise la technique du glissando :



Le dessin rythmique de cette partie se répète.

Introduction
de la partie guitare électrique

La guitare, c'est aussi la guitare électrique ! Toujours en vogue aujourd'hui malgré plusieurs dizaines d'années au compteur, l'engouement pour le rock'n roll n'a jamais fléchi d'un iota. C'est pourquoi nous vous proposons un panorama spécial guitare électrique très détaillé avec des leçons dédiées et tout ce qu'il faut savoir sur le sujet avant de passer à la pratique. Comme d'habitude, ne grillez pas les étapes, prenez le temps d'assimiler les leçons précédentes avant de vous jeter corps et âme dans la pratique de la guitare électrique et, avec patience, vous observerez des progrès très rapidement.

Sommaire

Types et structures des guitares électriques.... 100
Le manche.... 102
Les cordes.... 103
Les microphones.... 104
L'entretien de la guitare électrique.... 106
Les amplificateurs.... 108
La connexion de la guitare.... 110
Faire sortir les sons de la guitare électrique ... 112
Exercices d'étirement des doigts.... 116
Exercices de dextérité des doigts.... 117
Consonances et intervalles.... 118
Les riffs.... 120
Drop D.... 122
Pentatonique.... 124
Les exercices de coordination des mains.... 129
Le slide.... 130
Tapping.... 132
Le chevalet et le levier.... 134
Effets de guitare Overdrive.... 136
Effets de guitare Distorsion.... 138
Effets de guitare Trémolo.... 139
Effets de guitare Wah-wah.... 140
Effets de guitare Octaver.... 141
Effets de guitare Réverbération.... 142
Effets de guitare Delay.... 143
Effets de guitare Chorus.... 144
Effets de guitare Flanger.... 146

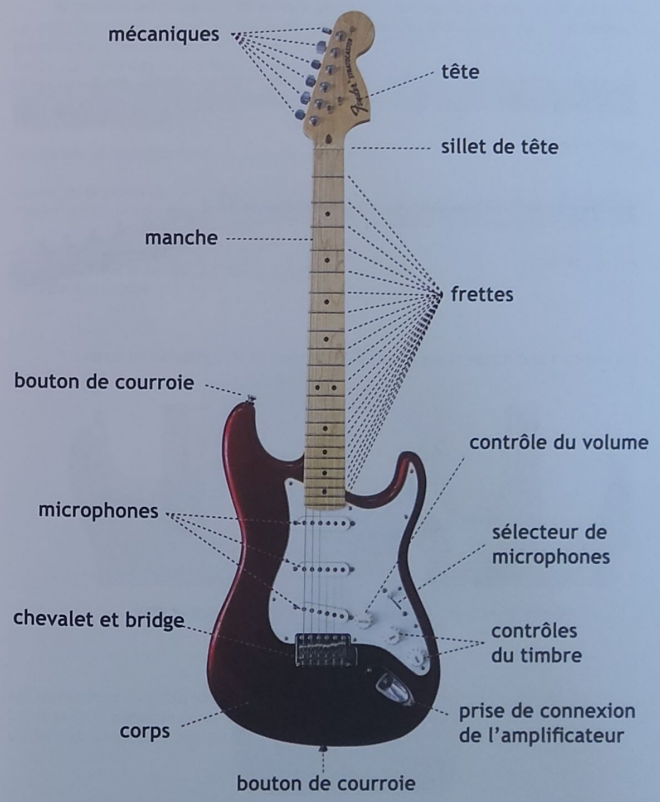
Types et structures des guitares électriques

Les guitares électriques sont classifiées selon la construction de leurs tables d'harmonie :

à corps plein	à corps totalement évidé	à corps semi-évidé
Exemples de guitares		
Modèles de la firme Gibson : Les Paul et SG. Modèles de la firme Fender : Stratocaster et Telecaster.	Gibson Byrdland, Gibson ES-175	Gibson ES-355, Rickenbacker, Guild Starfire

Les guitares électriques sont fabriquées en bois. Le type de bois conditionne la résonance de l'instrument. Les bois les plus répandus sont : l'aune, le frêne, l'acajou (acajou des Antilles) et l'érable. Sur le manche on trouve le plus souvent des touches en ébène, en érable ou encore en palissandre. Le manche de la guitare électrique est généralement plus étroit que celui de la guitare acoustique.

Le corps de la guitare électrique est muni de microphones (ils sont situés sous les cordes), de contrôles du volume et du timbre et d'un sélecteur de microphones.



Le manche

Le manche est la partie de la guitare la plus difficile à fabriquer. Il existe des manches plaqués mais aussi des manches faits d'une pièce de bois entière. De plus, certains manches de guitare sont dépourvus de frettes, c'est-à-dire de barrettes (comme le manche du violon ou de la contrebasse).

manche entier

manche plaqué

Les manches se distinguent aussi selon la façon dont ils sont attachés au corps.

Le manche traversant

Le manche vissé

Le manche collé

Les cordes

Le choix des cordes est une affaire personnelle pour chaque musicien. Il faut essayer un grand nombre de cordes différentes avant de trouver la variété qui vous correspond le mieux. Le choix des cordes peut aussi dépendre du style musical que vous préférez et de la manière dont vous jouez.

Toutes les cordes pour la guitare électrique sont faites en métal.

Les cordes se distinguent par le matériau du filetage et par le tirant.

L'acier ou le nickel peuvent servir de matériaux pour le filetage. Les cordes au filetage d'acier ont un son dur et strident, les cordes de nickel sonnent plus doux.

Le tirant de la corde équivaut à son diamètre exprimé en pouces. Un jeu de cordes est nommé selon le tirant de la première corde qui détermine automatiquement le diamètre du reste des cordes.

Les cordes fines sont plus sonores, elles rendent plus faciles des effets tels que le bend. Les jeux où la première corde est de 0.008" sont considérés comme « souples ». On utilise plus souvent les jeux où le tirant de la première corde est de 0.009" ou 0.010".

Les microphones

Un microphone est un dispositif de conversion de la vibration des cordes en courant électrique.

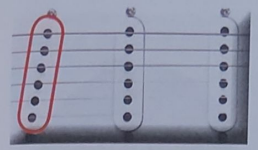
Les microphones les plus répandus sont les microphones électromagnétiques et ils sont de deux types :

- single. Il est constitué d'une seule bobine. De tels microphones ont un son clair et cristallin. Ils sont utilisés le plus souvent pour jouer du blues ou une musique plutôt légère.

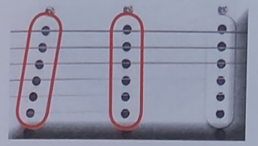
- humbucker. Il est constitué de deux bobines accolées dans le même boîtier. Il a un son plus saturé et puissant que le single. Il produit moins de bruit ce qui permet de l'utiliser largement et de transformer ultérieurement le signal à l'aide des effets.

Il existe aussi des microphones actifs. Ce sont des microphones à préamplificateur intégré. Ils ont besoin d'une alimentation externe (des piles). Le point fort de ces microphones est qu'ils produisent moins de bruit que les passifs. De plus, ils sont plus sensibles à la dynamique du jeu.

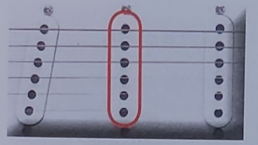
Les microphones installés sur une guitare peuvent être utilisés selon différentes combinaisons en fonction de la position du sélecteur. Généralement, il y a de trois à cinq positions différentes. Il peut cependant y en avoir davantage.



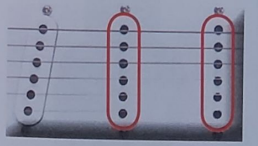
Dans cette position, le microphone situé près du chevalet est branché. Il donne un son plus aigu et éclatant avec une prédominance de hautes fréquences.



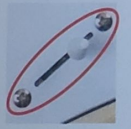
Le microphone situé près du chevalet et celui du milieu sont branchés. La résonance de l'ensemble est une moyenne de chacun d'eux pris de manière isolée.

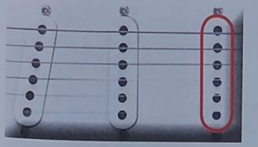


Seul le microphone du milieu est branché. Les fréquences moyennes prédominent. Il donne un son éclatant et beau.

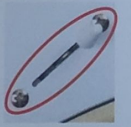


Le microphone du milieu et celui près du manche sont branchés. La résonance de l'ensemble est une moyenne de chacun d'eux pris de manière isolée.





Le microphone situé près du manche (du neck) est branché. Il donne un son plus doux et léger. La résonance se caractérise par un niveau de basses fréquences plus élevé en comparaison aux autres microphones.



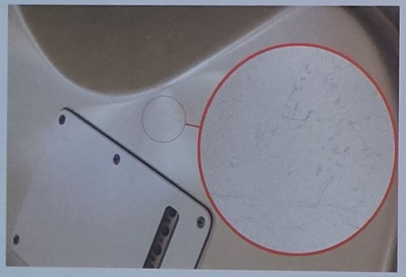
Toutes les caractéristiques ci-dessus sont valables à condition que les trois microphones soient identiques. Le son change selon leur disposition sur le corps de la guitare.

L'entretien de la guitare électrique

La guitare électrique exige un entretien assidu.

Il est important de maintenir un certain taux d'humidité dans le logement où la guitare est gardée. Le taux d'humidité de l'air doit être de 40 à 60 %. On utilise pour maintenir un tel taux un appareil particulier appelé humidificateur.

Avec le temps, de petites égratignures apparaissent sur le corps de la guitare.



Un bon éliminateur d'égratignures est la crème à la cire de carnauba.

Traitez attentivement et soigneusement les mécaniques, les boutons de contrôle de volume et de timbre et le sélecteur de microphones. Veillez à ce que toutes les vis soient serrées et que rien ne tremble ou n'ait du jeu.

Prêtez une attention particulière à l'état des cordes. Après chaque utilisation, il faut essuyer les cordes avec un chiffon souple, en enlever soigneusement l'humidité et les grains de poussière pour prévenir la corrosion du métal. Même les cordes de bonnes marques sont à remplacer après un certain temps.

Évitez les variations brusques de la température : ne rangez pas la guitare près d'un radiateur, ne la laissez pas au froid pour quelques jours, même à l'intérieur d'une voiture.

Les amplificateurs

La guitare électrique est un instrument destiné à être connecté à un appareil amplifiant le son. L'appareil d'amplification et de reproduction du son le plus pratique et compact est l'ampli pour guitare électrique.

L'ampli se compose d'un système d'amplification et d'un système acoustique unis dans un même boîtier. Parfois sont intégrés un processeur numérique d'effets sonores ou quelques effets analogiques. L'ampli est un appareil pratique et commode. Il est utilisé pour les représentations en club ainsi qu'à la maison.

Selon le type de l'amplificateur intégré, les amplis se divisent en amplis à tubes et amplis à transistors.

Les deux possèdent leurs avantages. L'ampli à tube a un son plus saturé et riche, mais il est plus lourd et plus cher que celui à transistors. L'ampli à transistors est plus pratique.

En outre, on peut ajouter les critères de choix suivants : la capacité, la qualité du son, la quantité de réglages et d'effets.

Les organes de contrôle et de commutation suivants sont présents le plus souvent sur le panneau avant (parfois arrière) de l'ampli :

Entrée - prise femelle de type jack pour la connexion de la guitare.

Volume du signal naturel - contrôle du niveau de volume du signal naturel.

Gain - contrôle du niveau d'entrée.

Volume du signal overdrive - contrôle du niveau de volume du signal overdrive.

Timbre - contrôle du niveau de hautes, moyennes et basses fréquences.

Réverb - contrôle de l'intensité de l'effet de réverbération.

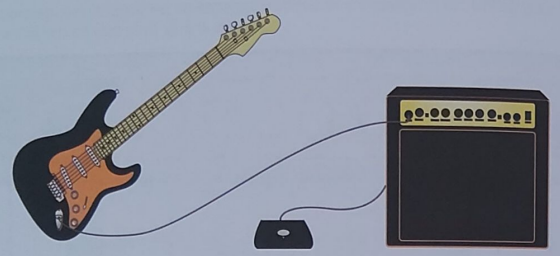
Entrée audio - prise de connexion des sources de son externes. On peut y brancher, par exemple, un lecteur CD pour faire jouer un disque à travers l'ampli.

Écouteurs - prise de connexion des écouteurs.

Alimentation - bouton de branchement à l'électricité.

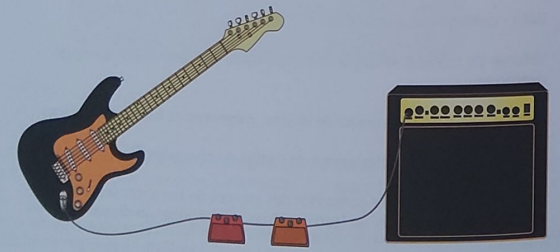
La connexion de la guitare

La guitare peut être connectée à l'ampli en direct.



Dans cette configuration on se sert des effets intégrés à l'ampli (d'habitude ils ne sont pas nombreux, voire inexistants). Pour les mettre en marche et les sélectionner, on connecte la pédale « foot switch » à l'ampli. L'effet le plus souvent utilisé est l'effet d'overdrive.

Cet effet et bien d'autres peuvent aussi être obtenus grâce à des dispositifs séparés. Ces appareils supplémentaires ont une forme de pédale et contiennent un circuit électronique interne ainsi que des contrôles externes pour le réglage des paramètres des effets. Les pédales sont connectées en série. Le signal de sortie de la guitare atteint tout d'abord la première pédale, puis le signal travaillé traverse la pédale suivante et ainsi de suite. Finalement le signal, auquel on a appliqué tous les effets, atteint l'ampli.



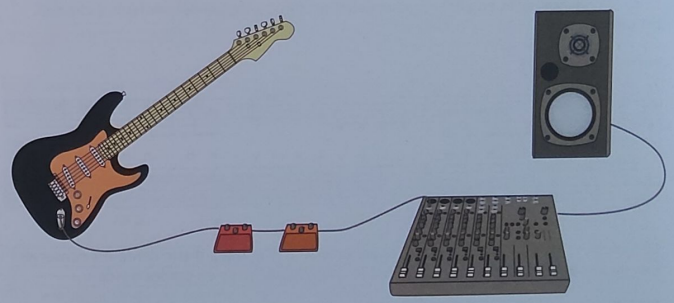
Le caractère pratique des pédales consiste en ce que le musicien choisit lui-même les effets dont il a besoin et leur qualité. Il est possible d'acheter des pédales séparément et ainsi de créer son propre son.

Il existe aussi des processeurs de traitement du son numériques pour la guitare. Ils réunissent dans un seul appareil une grande variété d'effets. On peut les régler différemment et obtenir de cette façon un son intéressant.

La différence principale entre le processeur et les pédales consiste en ce que le signal de sortie analogique de la guitare se transforme en signal numérique, en atteignant le processeur, puis il est travaillé à l'aide de technologies numériques pour se transformer à l'inverse en signal analogique. Les processeurs peu chers produisent un son que l'on qualifie de « plastique ».

Si on a besoin d'enregistrer une guitare, on peut capter le son en sortie de l'ampli en positionnant le microphone un peu incliné à 20-30 cm du haut-parleur de l'ampli. On peut aussi transmettre le signal à la table de mixage en la connectant à la sortie « ligne » de l'ampli. Enfin on peut également transmettre le signal directement à l'entrée « ligne » de l'appareil enregistreur.

La guitare est parfois connectée directement à la table de mixage ou à un autre appareil audio. Mais cette variante est souvent mauvaise car alors le son perd de sa saturation et de sa teinte.



On utilise la prise mâle d'un câble de type jack pour connecter la guitare à l'ampli. En voici un exemple :

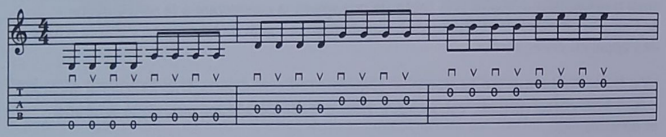
La manière de produire du son avec une guitare électrique diffère quelque peu de celle utilisée avec une guitare acoustique. On joue souvent avec un médiator.

On distingue deux manières de jouer à l'aide du médiator

- *aller-retour* - quand on change le sens d'attaque des cordes à chaque note
- *aller* - quand on attaque les cordes dans le même sens pour une suite de quelques notes

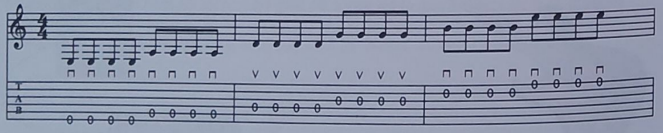
Jouez ces notes en aller-retour, en changeant le sens d'attaque du médiator à chaque note :

exercice 1



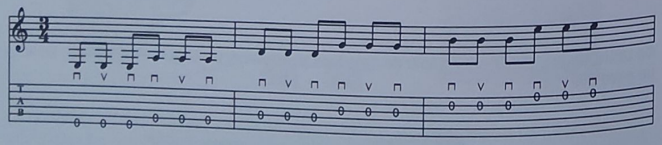
Jouez les mêmes notes en aller, en changeant le sens d'attaque du médiator à chaque mesure :

exercice 2



Le sweep - c'est une technique pour laquelle le sens d'attaque d'une corde est conservé lors du passage à la corde suivante. Encore un exercice facile en cordes à vide :

exercice 3

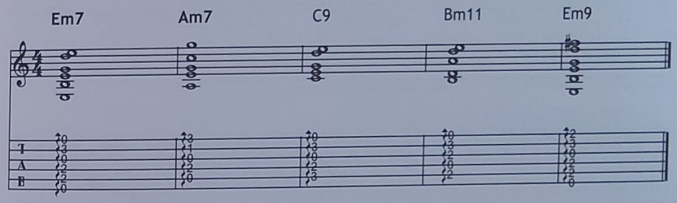


La technique de sweep est également utilisée pour jouer les accords. On obtient un beau son quand le médiator glisse, en descendant, et fait sonner toutes les cordes. Un tel glissé du médiator (ou du doigt) sur les cordes est noté à l'aide des signes suivants :

La flèche au bout indique le sens ascendant (de la sixième corde à la première)...

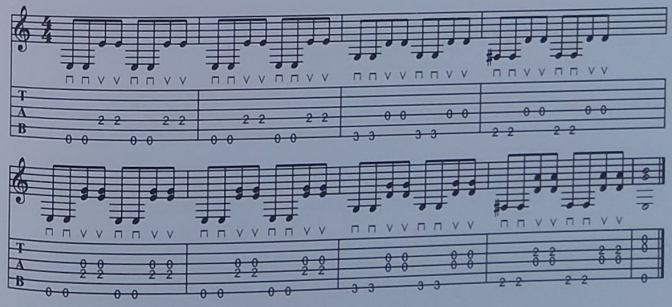
... ou descendant (de la première corde à la sixième).

exercice 4



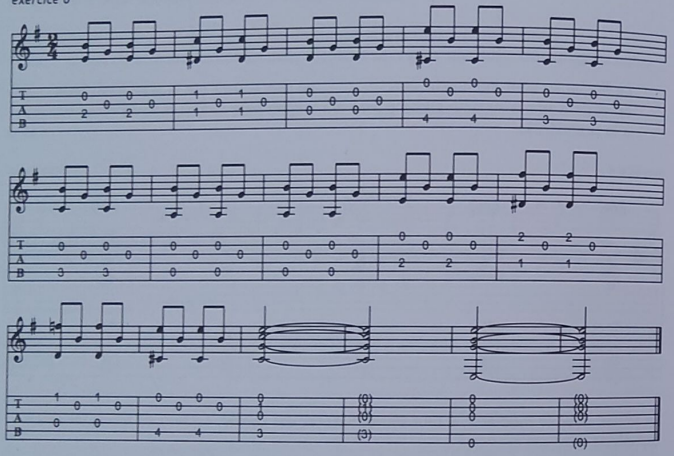
En jouant avec le médiator, il faut souvent sauter des cordes. Essayez de travailler cette technique dans cet exercice :

exercice 5

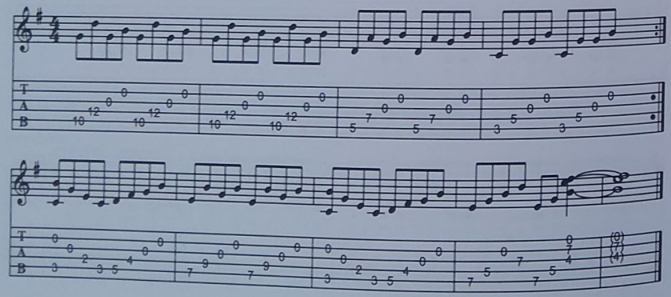


On utilise aussi les doigts pour le jeu à la guitare électrique. Jouez ces exercices avec les doigts :

exercice 6

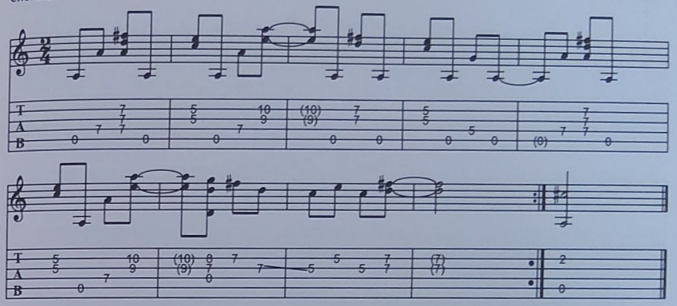


exercice 7

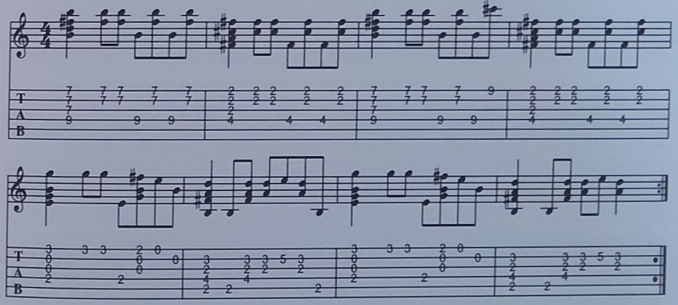


Faire sortir les sons
de la guitare électrique

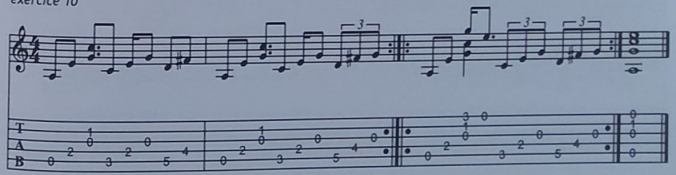
exercice 8



exercice 9



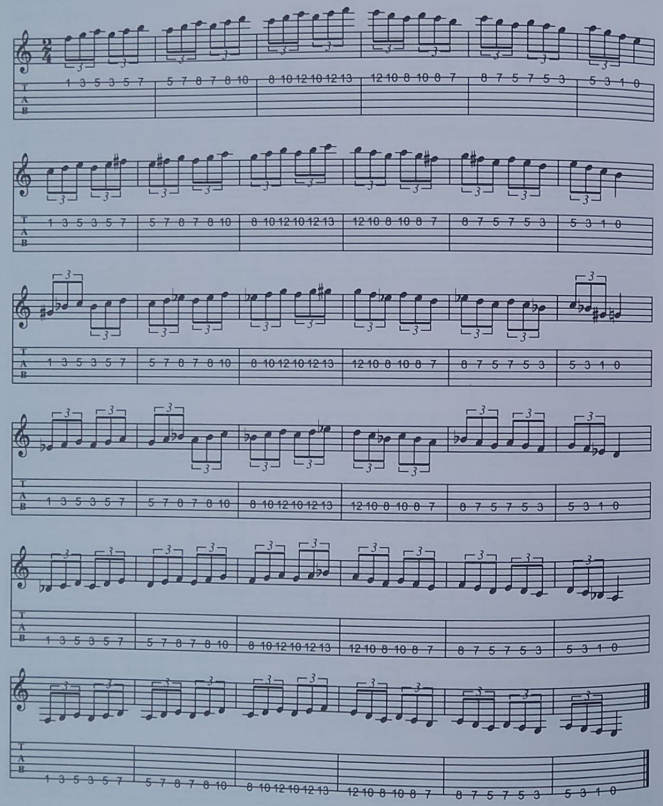
exercice 10



Exercices d'étirement des doigts

Ces exercices sont destinés à étirer les doigts de la main gauche afin de vous donner la possibilité d'attaquer des intervalles plus larges.

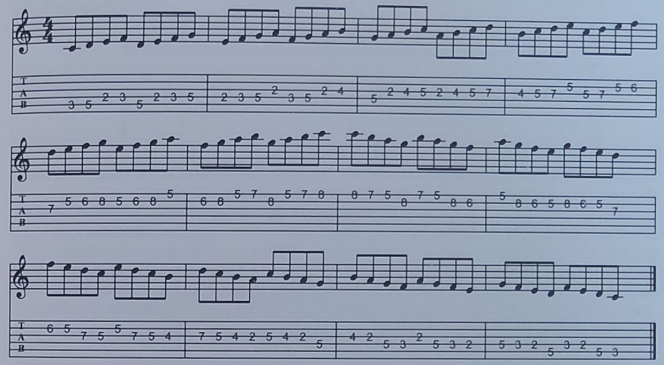
exercice 11



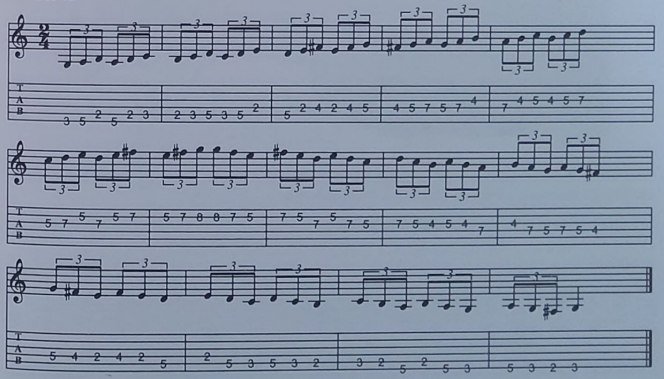
Exercices de dextérité des doigts

Ces exercices sont fondés sur les gammes. Ils visent à entraîner et à développer l'agilité des doigts de la main gauche. Il faut commencer par jouer ces exercices lentement et ensuite accélérer peu à peu.

exercice 12



exercice 13

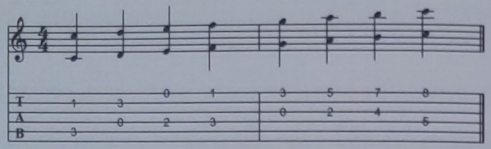


Consonances et intervalles

Bien souvent, en jouant des solos ou des mélodies, le guitariste ne joue pas une seule note, mais plusieurs d'un coup. Le jeu de 2 notes est appelé intervalle, celui de 3 notes ou plus est appelé accord.

Examinons l'intervalle large qui est l'octave. Jouez la gamme de do majeur en octaves :

exercice 14

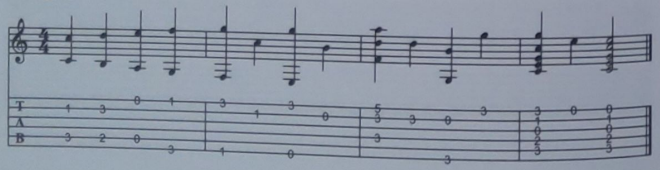


Essayez de composer l'octave en commençant par n'importe quelle note. Savoir trouver les octaves sur le manche vous aidera à vous orienter plus vite à l'avenir.
Les octaves sont faciles à jouer avec les doigts de la main droite, mais c'est plus difficile quand on joue avec le médiator. En effet, habituellement, les octaves nécessitent des sauts de cordes. En jouant avec le médiator, il est difficile de faire sonner les cordes nécessaires et de laisser intacte la corde qui les sépare. Il existe une technique spéciale pour cela. Dans cet exemple l'index de la main gauche appuie sur la quatrième corde sans la serrer trop fort contre le manche. De cette façon, quand on l'attaque avec le médiator elle reste sourde. Voilà comment on fait :

Vous attaquez trois cordes avec le médiator dans la main droite, mais ce ne sont que deux cordes qui sonnent. La corde du milieu ne sonne pas.

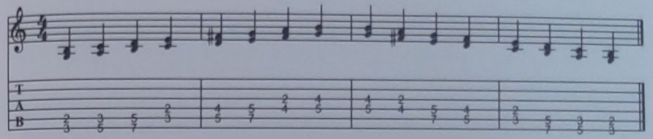
Les intervalles larges sonnent bien à la guitare.

exercice 15



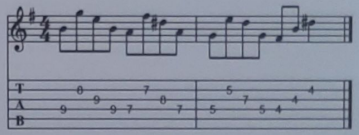
L'intervalle de tierce n'est pas moins fréquent. Dans cet exemple, des tierces mineures et majeures sont ajoutées au-dessus des degrés de la gamme de sol majeur pris comme point de départ :

exercice 16



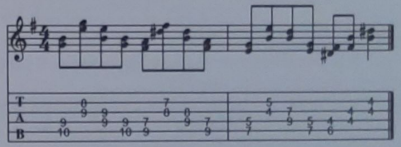
On peut embellir toute mélodie avec des intervalles.
Pour cela, chaque note doit être assortie d'une autre note avec laquelle elle se marie bien. Voyons la mélodie suivante, par exemple :

exercice 17 a



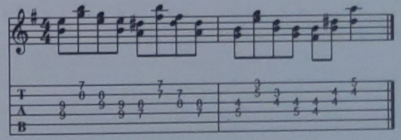
On ajoute ici une note plus basse à chaque note de la mélodie :

exercice 17 b



Et ici, on ajoute des notes plus aigues à la même mélodie monodique :

exercice 17 c



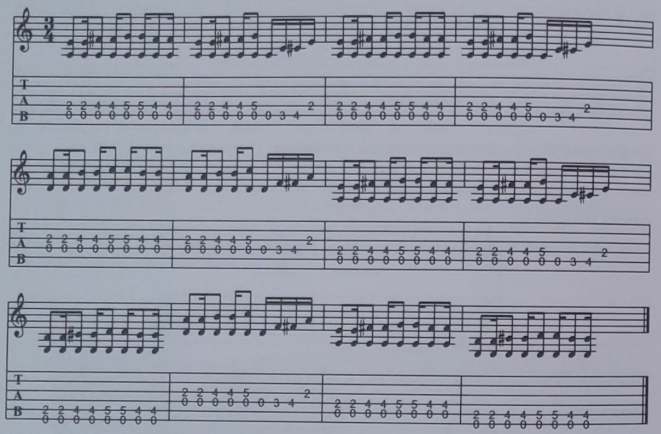
On voit que l'addition des intervalles embellit de façon notable la mélodie.

Les riffs

Beaucoup de bonnes chansons sont écrites grâce à des riffs de guitare. Le riff de guitare est un thème musical joué de manière répétitive, repris tout au long de la chanson. Il fait souvent partie de l'accompagnement.

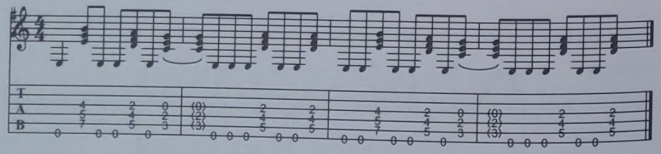
Un riff de guitare peut être joué en boucle et un beau riff de guitare n'ennuie pas. Les riffs sont largement utilisés dans le rock.

exercice 18



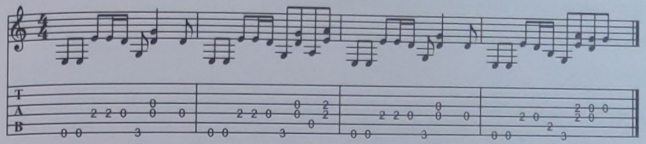
Un tel riff simple peut être utilisé dans une chanson. Par exemple, il peut servir d'introduction ou d'accompagnement au couplet :

exercice 19



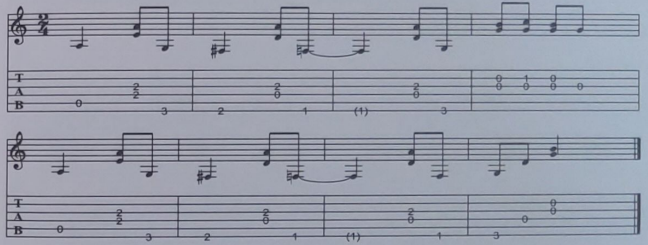
Un riff dans l'esprit du rock :

exercice 20



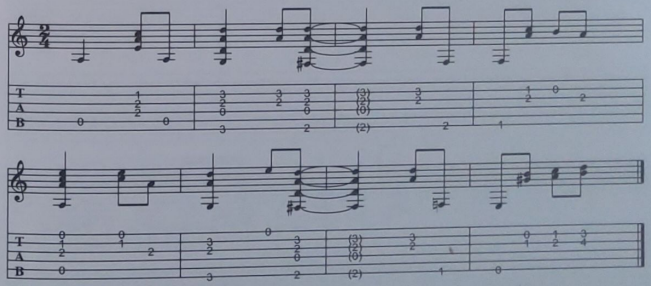
Encore un riff. Il vaut mieux le jouer avec les doigts :

exercice 21



On peut arranger le riff précédent, en y ajoutant des accords. La musique se développe ainsi.

exercice 22

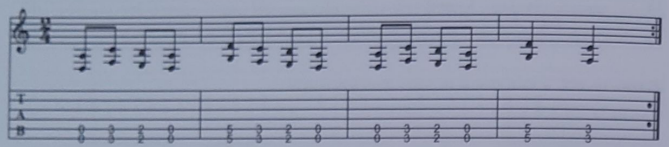


Il est possible d'accorder la guitare d'une manière non traditionnelle. Par exemple, pour avoir un son plus lourd, on peut mettre des cordes plus épaisses, avec un tirant de 0.013", et descendre toutes les cordes d'un ou de deux tons plus bas.

On peut également choisir de ne réaccorder qu'une seule corde. Un cas répandu est de réaccorder la sixième corde de mi standard en ré.

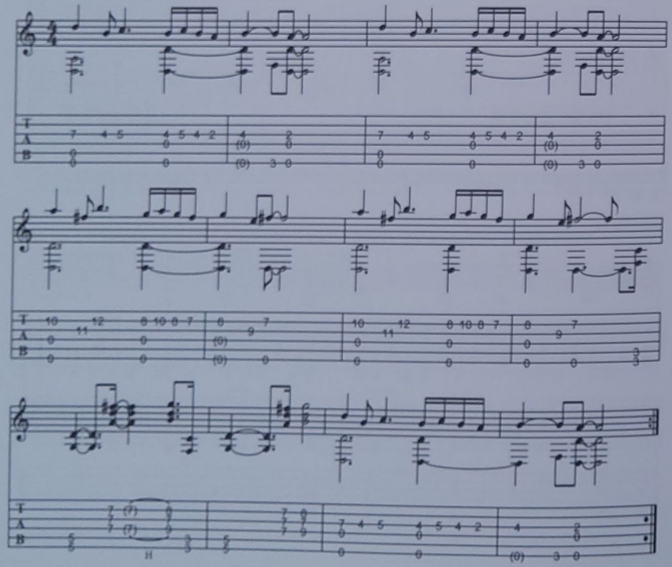
Réaccordez la sixième corde en ré et jouez ce riff :

exercice 23



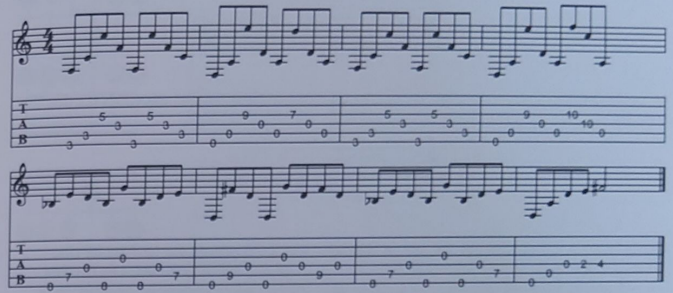
Dans cet exercice, la sixième corde est aussi en ré :

exercice 24

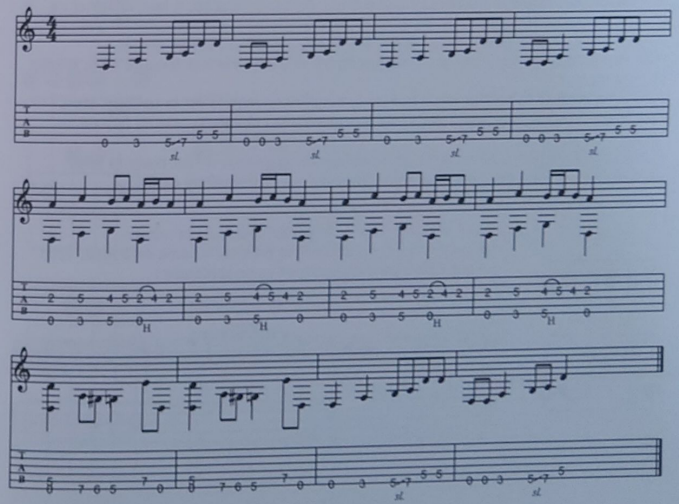


Encore quelques exercices avec la sixième corde accordée en ré :

exercice 25



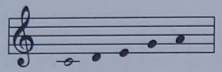
exercice 26



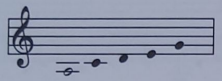
Pentatonique

La pentatonique est une gamme qui contient cinq notes situées dans une octave. La pentatonique est très importante pour le guitariste car ses notes sont une bonne base pour l'improvisation.

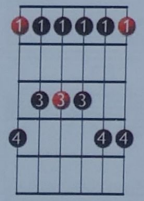
La pentatonique majeure contient les mêmes sons que le mode majeur naturel dont juste les degrés 4 et 7 sont omis. En utilisant ces degrés, on peut jouer dans des tonalités majeures.



La pentatonique mineure contient les degrés du mode mineur naturel exceptés les degrés 2 et 6 :

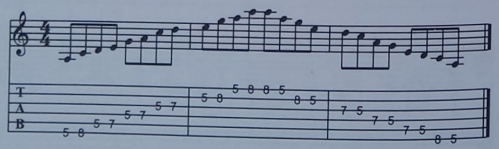


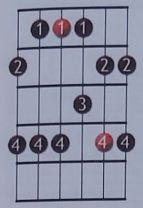
Nous donnons ici les schémas qui aident à déterminer les positions sur le manche pour jouer les degrés de la pentatonique. Elles sont marquées avec des cercles. Les cercles rouges représentent la tonique. Les chiffres dans les cercles désignent les doigtés de la main gauche qui conviennent.
Ces schémas de doigtés sont applicables pour toutes les tonalités. Si vous voulez savoir les positions des degrés de la pentatonique d'une certaine tonalité, il faut imaginer ce schéma superposé sur le manche de manière à ce que le cercle rouge coïncide avec la tonique de la tonalité nécessaire. Les cercles bruns figurent les autres degrés.
Pour nous aider avec ces schémas, essayons de les employer dans la tonalité de la mineur et de la majeur.
Dans la tonalité de la mineur (ainsi que de la majeur), la note la est la tonique. Dans l'accordage standard de la guitare, elle correspond à la cinquième case de la sixième corde.
Pour jouer le premier schéma de la pentatonique de la mineur, il faut poser la main gauche de manière à ce que son premier doigt soit sur la cinquième case.



Jouez donc les sons de la pentatonique de la mineur successivement, en utilisant le premier schéma de doigté. Voici ce que cela donne en partition et en tablature :

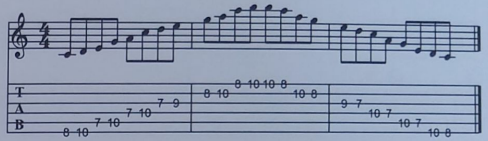
exercice 27 (a)

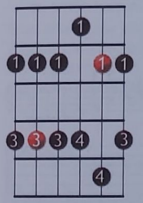




Le deuxième schéma de la pentatonique de la mineur se situe dans les limites de la septième et de la dixième case.

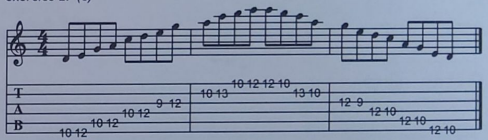
exercice 27 (b)

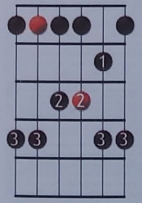




Le troisième schéma se situe dans les limites de la neuvième et de la treizième case.

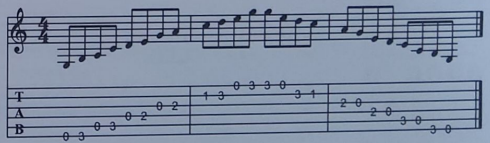
exercice 27 (c)

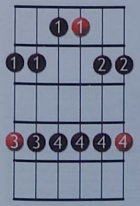




Le quatrième schéma, dans la tonalité de la mineur, utilise des cordes à vide.

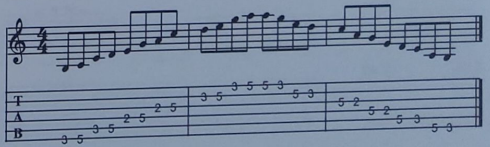
exercice 27 (d)



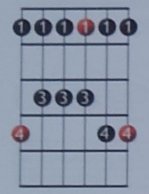


Le cinquième schéma de la pentatonique de la mineur se situe dans les limites de la deuxième et de la cinquième case.

exercice 27 (e)

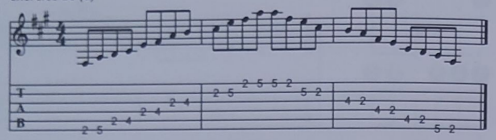


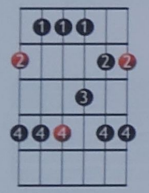
Examinons maintenant la pentatonique de la majeur. On peut remarquer que les doigtés de la pentatonique majeure et mineure coïncident. La différence est juste au niveau de la note qui est prise pour tonique.



Le premier schéma se situe dans les limites de la deuxième et de la cinquième case.

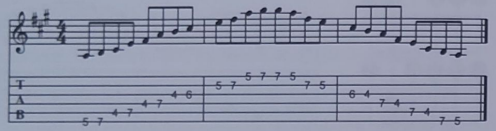
exercice 28 (a)

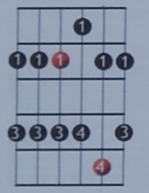




Le deuxième schéma se situe dans les limites de la quatrième et de la septième case.

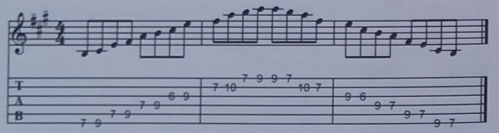
exercice 28 (b)

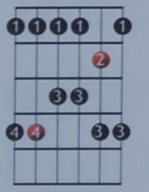




Le troisième schéma se situe dans les limites de la sixième et de la dixième case.

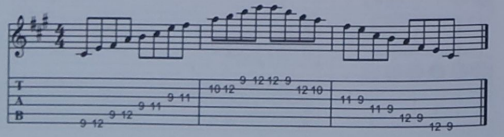
exercice 28 (c)

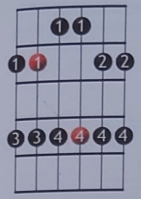




Le quatrième schéma se situe dans les limites de la neuvième et de la douzième case.

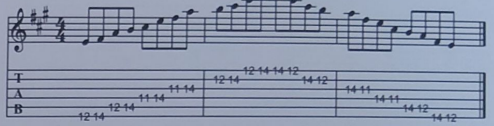
exercice 28 (d)





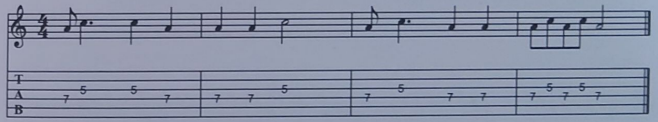
Le cinquième schéma se situe dans les limites de la deuxième et de la cinquième case.

exercice 28 (e)



Examinons une improvisation dans la tonalité de la mineur. Il serait bon de demander à quelqu'un de jouer un accord de la mineur comme accompagnement ou bien de l'enregistrer et de le reproduire en boucle. La pentatonique de la mineur comprend les notes la, do, ré, mi, sol. Pour commencer, n'utilisons que deux notes de la pentatonique, la et do :

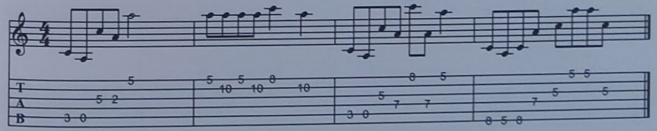
exercice 29



Maintenant essayez d'improviser vous-mêmes, en utilisant ces deux notes, mais en changeant leur ordre et leur durée.

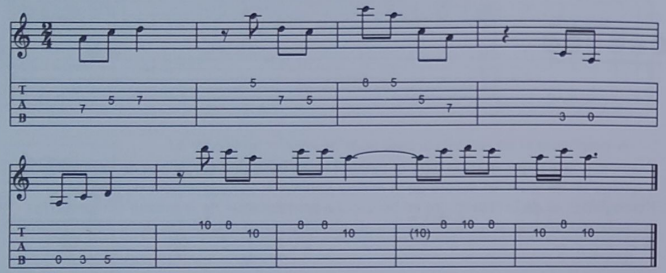
Ajoutons la et do à différentes hauteurs dans l'improvisation :

exercice 30



Ajoutez la troisième note de la pentatonique, le ré, à ces deux notes. Dans l'exemple suivant, on joue ces trois notes dans une même position puis on utilise ces trois notes dans d'autres positions.

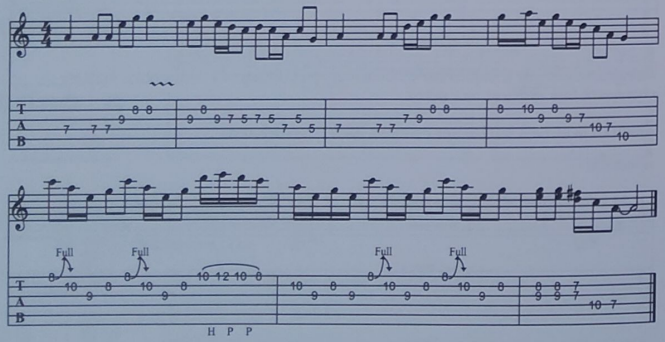
exercice 31



Ajoutez vous-mêmes la quatrième note, le mi, à l'improvisation. Après avoir joué ces quatre notes dans une même octave, jouez-les dans des octaves différentes.

Maintenant utilisons les cinq notes de la pentatonique selon le même principe.

exercice 32



Pour que l'improvisation sonne mieux et soit plus intéressante, on y ajoute souvent des chromatismes ou d'autres notes en fonction de l'accord ou de la suite d'accords que l'on veut jouer.

Les exercices de coordination des mains

Dans ce chapitre on traite d'exercices d'entraînement de synchronisation des mains.

Posez les doigts des deux mains sur le manche au-dessus de la première corde. L'index de la main gauche est sur la première case, le majeur sur la deuxième, l'annulaire sur la troisième et l'auriculaire sur la quatrième. L'index de la main droite est sur la cinquième case, le majeur sur la sixième, l'annulaire sur la septième et l'auriculaire sur la huitième.

Maintenant les index des deux mains attaquent les cases qui leur correspondent. Faites ensuite de même avec le majeur, l'annulaire et l'auriculaire des deux mains. Répétez enfin en sens inverse en commençant avec l'auriculaire. Tâchez que les attaques soient faites à intervalles de temps réguliers.

Répétez cet exercice à des vitesses différentes. Il va vous aider, ce qui est très important pour le guitariste, à synchroniser les mouvements des deux mains.

Le slide

Il existe à la guitare une technique de jeu de main gauche originale et intéressante. Elle consiste à appuyer les cordes sur le manche non pas avec les doigts, mais avec un dispositif spécial de forme cylindrique appelé bottleneck.

On place le bottleneck sur un des doigts de la main gauche. Pendant le déplacement du bottleneck vers le bas ou vers le haut du manche un son flottant est créé. La hauteur du son ne change pas brusquement par demi-tons mais de manière continue.

Ce sont les guitaristes de blues qui les premiers ont utilisé le jeu en slide.
Pendant leurs exécutions, pour rendre leur show plus spectaculaire, les musiciens utilisent souvent des objets autres que les bottlenecks tels que des bouteilles, des verres ou des supports de microphones.

On fabrique les bottlenecks dans des matériaux différents.

Les bottlenecks en cuivre, en laiton ou en bronze sont lourds mais grâce à leurs poids ils sonnent de façon riche et la durée de leur résonance est plus grande. On les utilise le plus souvent pour jouer de la guitare acoustique.
Les bottlenecks en acier conviennent à la guitare électrique et, comme ceux en cuivre, ils offrent une sonorité de longue durée.
Les bottlenecks en verre sont légers et leur glissement est presque sans bruit. On les utilise aussi bien pour jouer de la guitare électrique.

En choisissant un bottleneck, faites attention aux paramètres suivants :

Le poids. Un bottleneck lourd sonne mieux dans des solos lents, il donne un son plus riche et vif. Avec un bottleneck léger, il est plus facile de jouer des passages rapides, mais la sonorité est moins grande.

La surface. La surface du bottleneck doit être plane, sans usure ni rugosité.

La taille. C'est un détail important. Essayez-le avec attention, pour qu'il ne gratte pas la main et pour que le doigt ne flotte pas à l'intérieur.

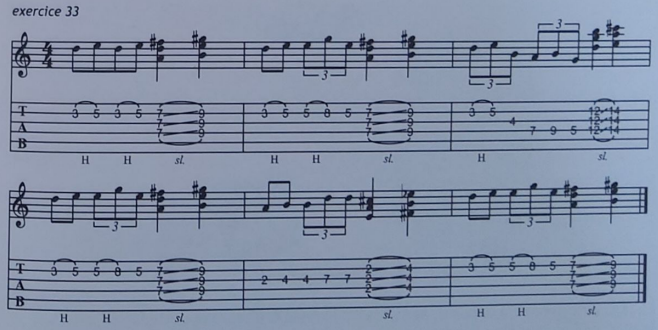
Pour commencer il vaut mieux acheter un bottleneck confortable et pas trop lourd, par exemple en céramique ou en verre aux parois épaisses.

La différence de principe du jeu avec bottleneck est que les cordes ne sont pas pressées contre le manche. Il faut poser le bottleneck dessus, sur leur surface.

En tablature le jeu en slide est marqué avec les signes suivants : 7 sl. 9

Voici un court exercice avec un slide.

exercice 33



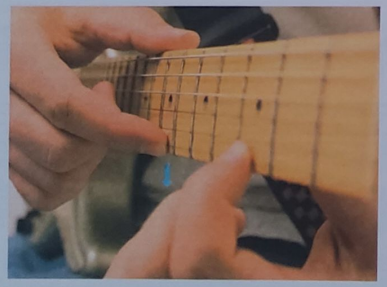
Tapping

Le tapping **(traduction littérale : « tapotement ») est une technique où le son est produit avec des tapotements légers sur les cordes au niveau du manche avec la main droite.**

Le tapping a pour base la technique du legato. La différence consiste en ce que la main droite participe à la production du son de la même façon que la main gauche, en se posant sur le manche. La production d'une note avec la main droite est désignée avec la lettre T au-dessus ou en dessous de la portée.

Appuyez avec l'index de la main gauche sur la première corde au niveau de la troisième case et tapez avec le doigt (i) de la main droite sur la septième case. On doit entendre la note si.

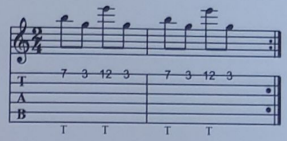
Ensuite ôtez le doigt (i) de la main droite vers le bas, en pinçant la première corde de sorte que la note sol soit jouée par la main gauche appuyée sur la troisième touche.



En laissant résonner la note sol, agissez avec la main droite, mais cette fois-ci avec le doigt (m) et tapez sur la douzième case. Jouez ensuite de nouveau avec le doigt (i) sur la septième case.

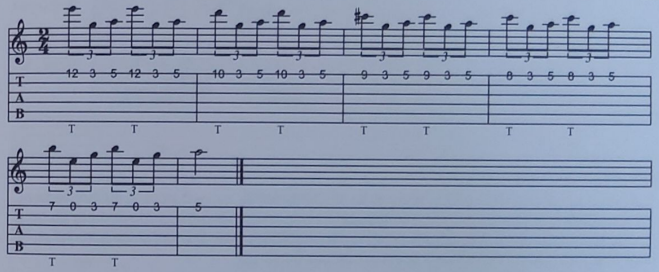
On doit obtenir cette mélodie :

exercice 34



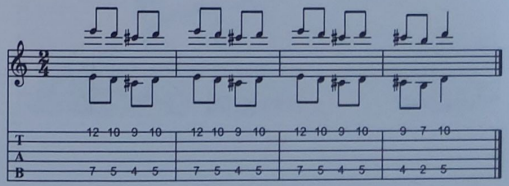
Dans l'exercice suivant, la main gauche ne reste pas passive car elle produit la troisième note de chaque triolet en legato ascendant :

exercice 35



Dans les exercices ci-dessus, les notes sont produites sur la même corde.
Il existe encore une variété du tapping qu'on appelle la technique du « piano ».
Dans ce cas, chaque main joue sa ligne mélodique.

exercice 36



Le chevalet et le levier

Sur certaines guitares électriques on peut voir un levier fixé près du chevalet. Ce levier permet d'augmenter ou d'affaiblir la tension des cordes, changeant ainsi l'accordage général de la guitare vers le haut ou vers le bas.

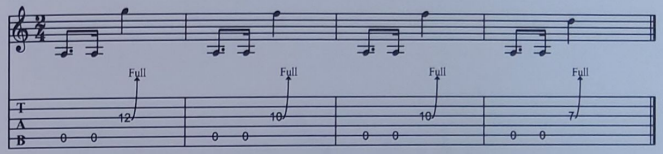
Les leviers trémolo peuvent être de deux types :
1) à sens unique
2) à double sens - Floyd Rose

Le système de levier à sens unique est primitif. On ne peut grâce à lui que détendre les cordes et donc abaisser la hauteur du son. Le levier ne peut pas être tourné dans l'autre sens. En outre, de cette manière, la guitare se désaccorde vite.

Le système de Floyd Rose a été inventé un peu plus tard. Il permet non seulement d'affaiblir la tension des cordes, mais aussi de l'augmenter suivant le sens du mouvement. Il y a un dispositif spécial près du sillet de tête qui prévient le désaccordage de la guitare lors du travail du levier. Les cordes ne sont pas accordées avec les mécaniques en haut, mais avec des « accordeurs fins » spéciaux en bas du sillet.

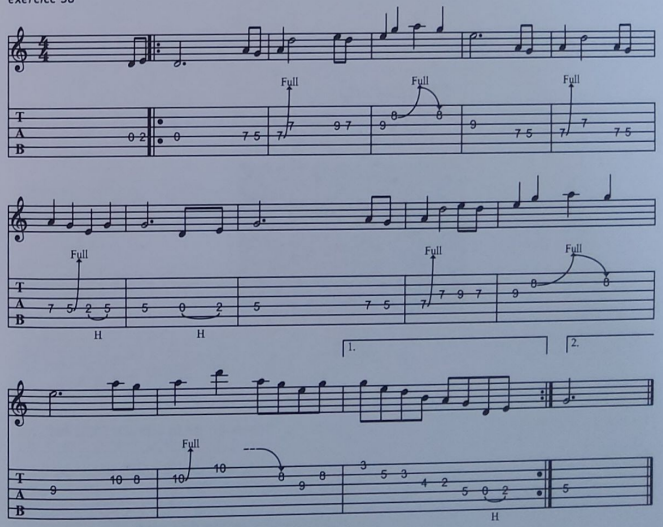
Dans cet exercice, on monte et on abaisse les cordes à l'aide du levier. On note cela en tablature à l'aide des signes de bends que nous connaissons déjà.

exercice 37



Encore un exercice sur le même sujet :

exercice 38



Effets de guitare
Overdrive

Les effets sonores sont devenus un composant pratiquement obligatoire de la sonorité de la guitare électrique. On joue très rarement avec un son sans effets. Le son de la guitare électrique accompagné d'effets est beaucoup plus riche et intéressant.

Un des effets de guitare les plus répandus est l'***overdrive***. On l'utilise pratiquement dans tous les styles de musique. Il donne une sonorité électrique épaisse et traînante.

1 - niveau d'effet

2 - volume de sortie

3 - tone (timbre du son)

4 - prise de connexion d'alimentation extérieure

5 - prise de connexion de la guitare (entrée)

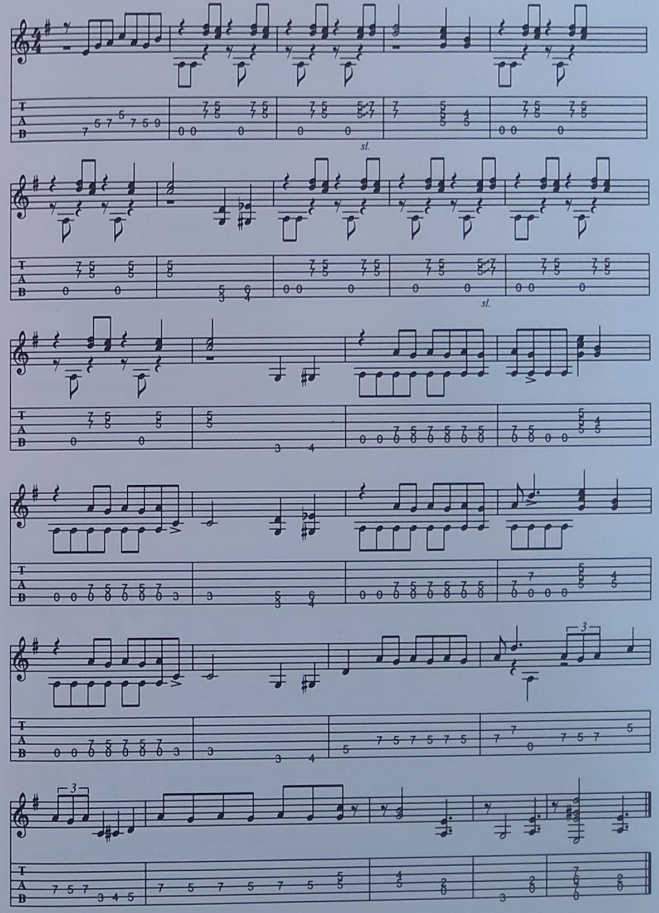
6 - prise de connexion de l'amplificateur ou du combo (sortie)

7 - pédale d'activation de l'effet

8 - indicateur de la position active de l'effet

Étudiez d'abord cette composition avec un son naturel puis jouez-la avec l'overdrive :

exercice 39



Effets de guitare
Distorsion

La *distorsion* ressemble à l'overdrive mais elle a un son plus dur, plus métallique. On utilise cet effet le plus souvent dans le hard-rock et le heavy metal.

1 - tone (timbre du son)

2 - indicateur de la position active de l'effet

3 - niveau d'effet

4 - volume de sortie

5 - prise de connexion de la guitare (entrée)

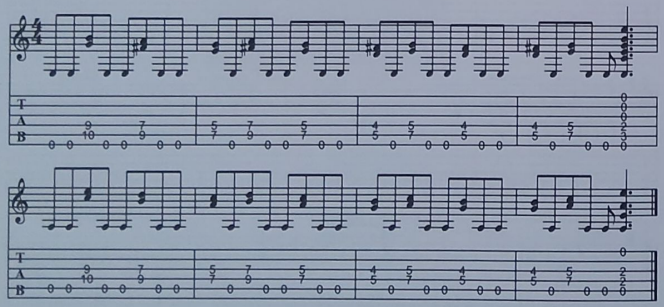
6 - prise de connexion de l'amplificateur ou du combo (sortie)

7 - pédale d'activation de l'effet

8 - prise de connexion d'alimentation extérieure

Jouez cet exercice avec la distorsion :

exercice 40



Effets de guitare
Trémolo

L'effet de *trémolo* correspond à la variation ondulatoire du volume du son. Le trémolo a une sonorité intéressante sur les accords traînants.

1 - fréquence de vibration du volume

2 - indicateur de position active de l'effet

3 - amplitude de la vibration du volume

4 - réglage de la forme de l'onde

5 - prise de connexion de la guitare (entrée)

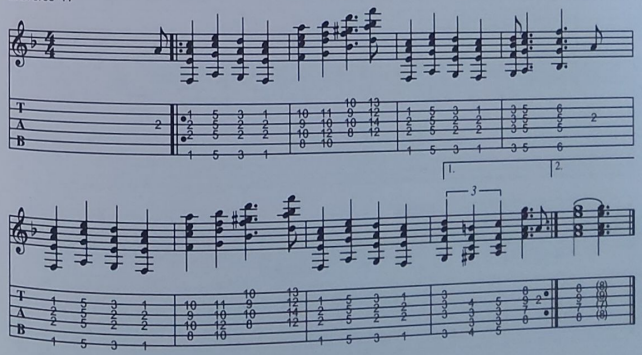
6 - prise de connexion de l'amplificateur ou du combo (sortie)

7 - pédale d'activation de l'effet

8 - prise de connexion d'alimentation extérieure

Jouez cet exercice avec l'effet du trémolo :

exercice 41



Effets de guitare
Wah-wah

L'effet *wah-wah*, c'est l'effet sonore qui altère le son de la guitare de sorte qu'il commence à ressembler à la voix humaine.

Le principe du fonctionnement du wah-wah consiste à accentuer une des fréquences du son parmi les autres. La pression progressive sur la pédale déplace cette fréquence choisie.

1 - pédale de déplacement de la fréquence

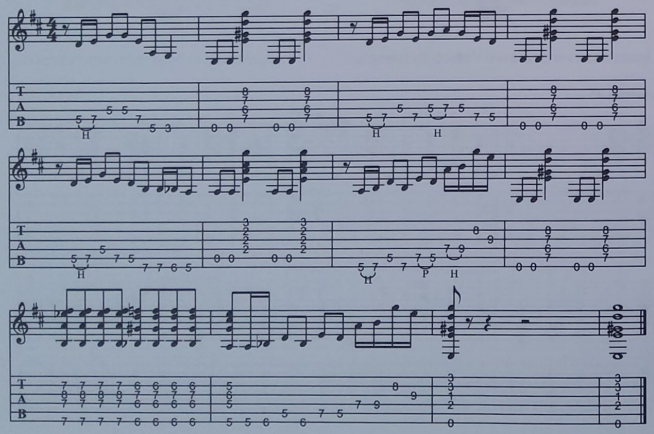
2 - bouton d'activation/désactivation de l'effet (s'enclenche grâce à la pédale)

3 - prise de connexion d'alimentation extérieure.

4 - prise de connexion de l'amplificateur ou du combo (sortie)

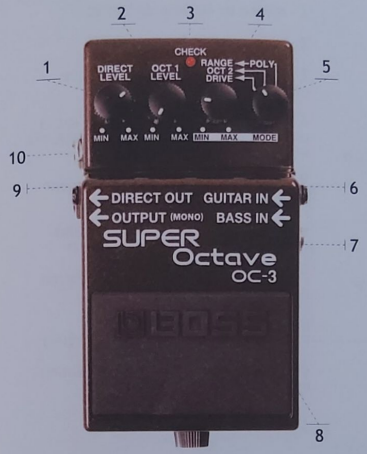
Jouez cet exercice avec l'effet wah-wah :

exercice 42



Effets de guitare
Octaver

L'*octaver* dédouble le son qui entre en le transposant à une ou quelques octaves au-dessous ou en dessus de sa tonalité de départ.



1 - niveau de volume du son non traité

2 - volume de l'effet appliqué

3 - indicateur de la position active de l'effet

4 - régulateur du nombre d'octaves

5 - switch des régimes de traitement

6 - prise de connexion de la guitare (entrée)

7 - prise de connexion de la guitare basse

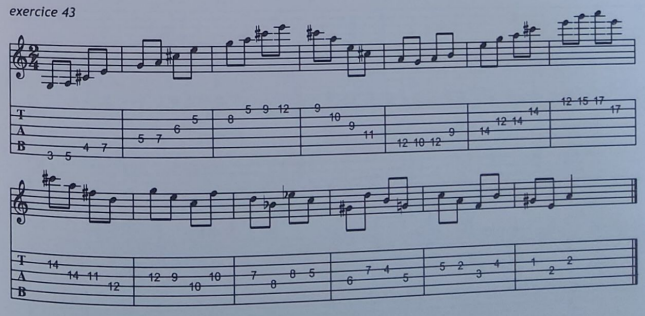
8 - pédale d'activation/désactivation de l'effet

9 - prise de connexion de l'amplificateur ou du combo (sortie)

10 - sortie du son non traité

Jouez cet exercice avec l'octaver :

exercice 43



Effets de guitare
Réverbération

La *réverbération* est un effet qui imite la réflexion de l'onde sonore sur les murs d'un local. Il crée la sensation de « l'espace » dans lequel on entend jouer l'instrument.

1 - niveau de volume de l'effet

2 - tone (timbre du son)

3 - indicateur de la position active de l'effet

4 - durée du retard (plus petite est la dimension du local imité, plus petit est le retard)

5 - switch des régimes du traitement du son

6 - prises de connexion des guitares ou d'autres instruments (entrées)

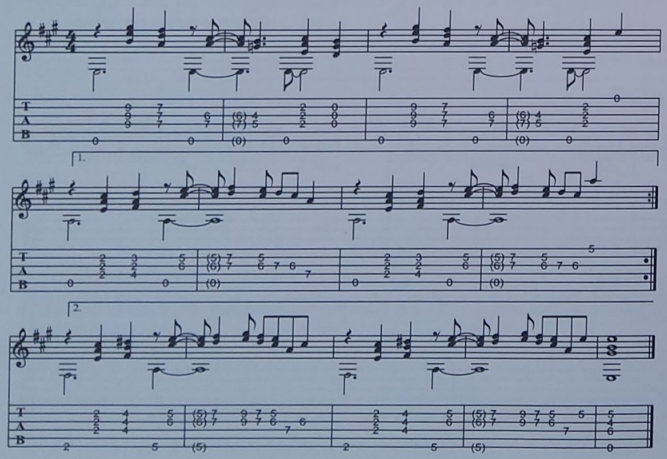
7 - pédale d'activation/désactivation de l'effet

8 - prises de connexion de l'amplificateur ou du combo (sorties)

9 - prise de connexion d'alimentation extérieure

Jouez cet exercice avec la réverbération :

exercice 44



Effets de guitare
Delay

Le *delay* est un effet qui reproduit un son en entrée à intervalles réguliers avec un amortissement. Il a de nombreux paramètres réglables.

1 - niveau de volume de l'effet

2 - nombre des répétitions

3 - indicateur de la position active de l'effet

4 - durée du retard, pause entre les répétitions

5 - switch des régimes du traitement du son

6 - prise de connexion de la guitare ou d'autres instruments (entrée)

7 - sortie du son non traité (naturel)

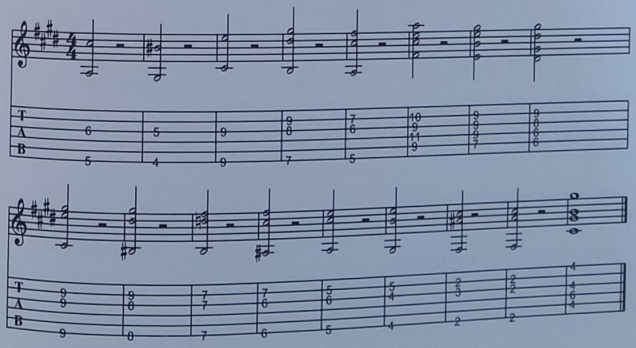
8 - pédale d'activation/désactivation de l'effet

9 - prise de connexion de l'amplificateur ou du combo (sortie)

10 - prise de connexion d'alimentation extérieure

Jouez cet exercice avec le delay :

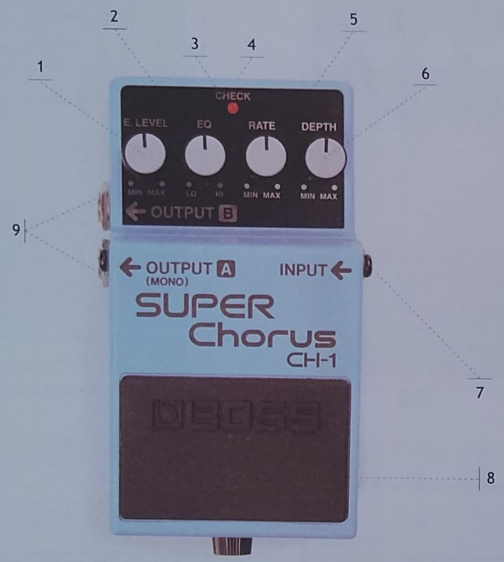
exercice 45



Effets de guitare
Chorus

Le *chorus* imite la sonorité en chœur des instruments musicaux. L'effet est réalisé quand on ajoute au son d'origine ses copies, un peu décalées dans le temps. La durée du décalage change continuellement.

À l'aide du chorus on peut rendre la sonorité de la guitare beaucoup plus noble. Le son devient plus « savoureux ». Dans les compositions en arpèges, le chorus résonne incomparablement.



1 - niveau de volume de l'effet

2 - balance des graves et aigus

3 - indicateur de la position active de l'effet

4 - prise de connexion d'alimentation extérieure

5 - débit - la rapidité du changement de la « perturbation » du son

6 - profondeur - caractérise le diapason du signal perturbateur

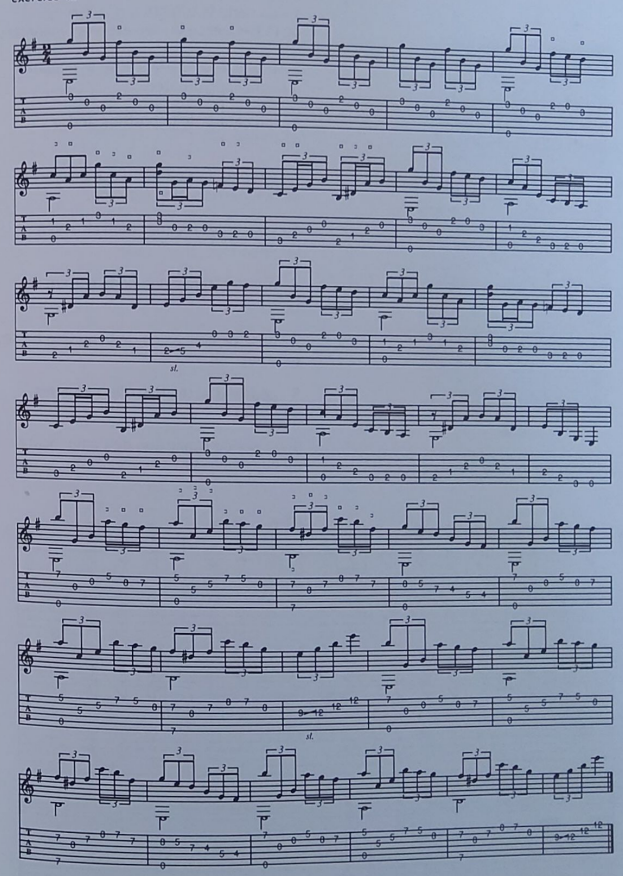
7 - prise de connexion de la guitare (entrée)

8 - pédale d'activation de l'effet

9 - prises de connexion de l'amplificateur ou du combo (sorties)

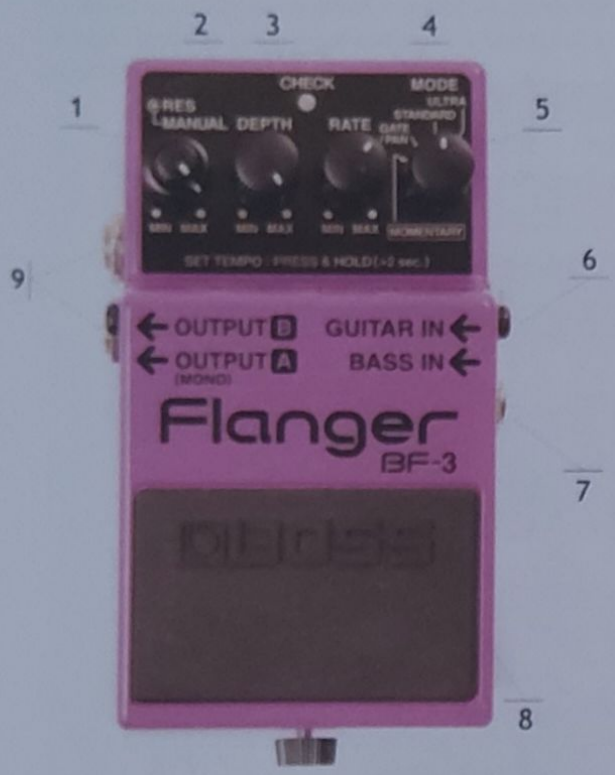
Jouez cet exercice en ayant réglé le chorus à votre goût :

exercice 46



Effets de guitare
Flanger

Le *flanger* est un effet qui se caractérise par une « sonorité envolée ». Le principe du fonctionnement ressemble à celui du chorus, mais il possède d'autres paramètres incorporés. À l'aide du flanger on peut obtenir une sonorité psychédélique.



1 - on règle la direction du glissement de la fréquence du son avec ces manettes

2 - profondeur - caractérise le diapason du signal perturbateur

3 - indicateur de la position active de l'effet

4 - vitesse - la rapidité du changement de la « perturbation » du son.

5 - switch des régimes du traitement du son

6 - prise de connexion de la guitare (entrée)

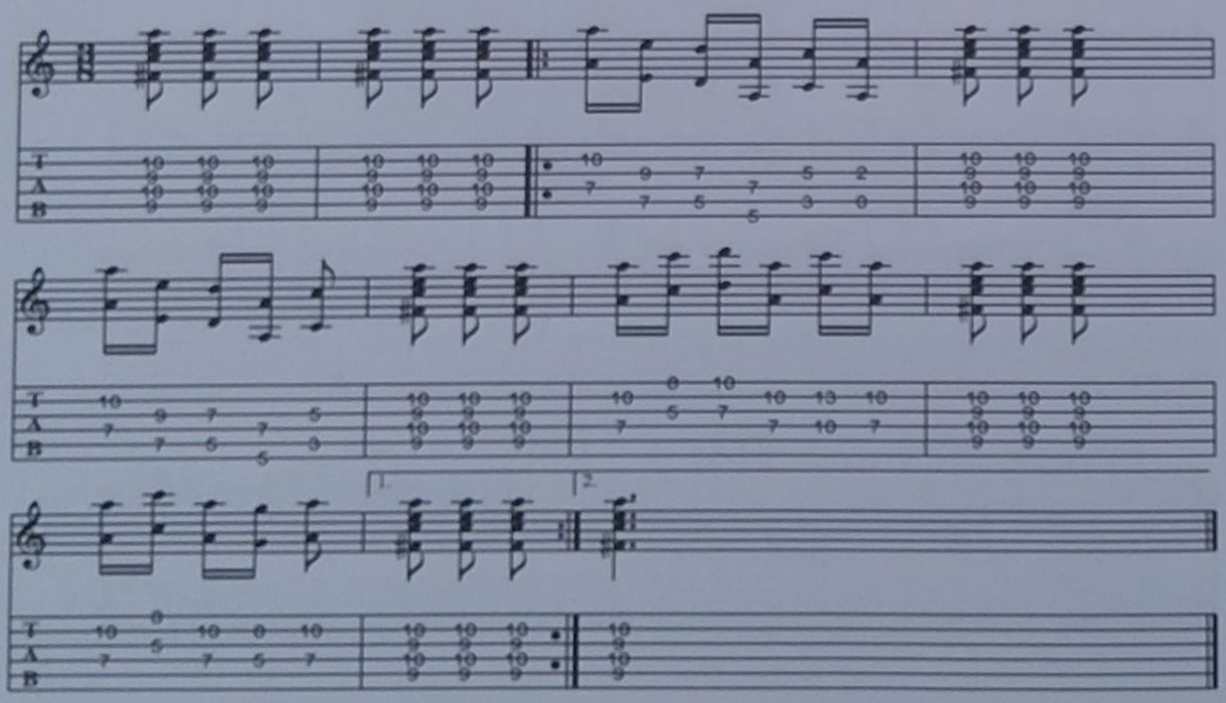
7 - prise de connexion de la guitare basse (entrée)

8 - pédale d'activation/désactivation de l'effet

9 - prises de connexion de l'amplificateur ou du combo (sorties)

Jouez cet exercice avec le flanger :

exercice 47



La

GUITARE FACILE

sèche et électrique

LA MÉTHODE COMPLÈTE

en 43 leçons

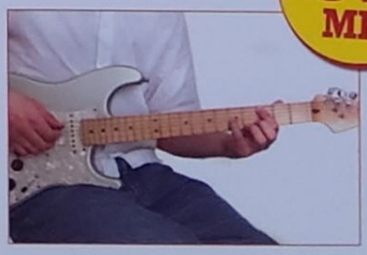
- Une méthode claire et progressive
- Toutes les notions de base
- Près de 100 exercices progressifs à travailler chez vous

SUR LE CD

CD MP3

Les exercices de la méthode :

- 8 études
- 10 gammes
- 48 exercices pour la guitare sèche
- 47 exercices pour la guitare électrique



9,95 €

ISBN : 978-2-35355-862-9
N° Sofédis : S480087
LUIF02

EDITIONS ESI

9 782353 558629